

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za romanistiku
Katedra za hispanistiku

LUDIČKI ELEMENT U PODUČAVANJU ŠPANJOLSKOG KAO STRANOG
JEZIKA S ODRASLIMA

Studentica: Kristina Šuštić

Mentor: Mirjana Polić-Bobić, dr.sc.

Zagreb, srpanj 2014.

Universidad de Zagreb
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Departamento de Estudios Románicos

ELEMENTO LÚDICO EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO
LENGUA EXTRANJERA PARA LOS ADULTOS

Estudiante: Kristina Šuštić

Mentora: Mirjana Polić-Bobić, dr.sc.

Zagreb, julio de 2014

Sažetak

Ovaj radi bavi se upotrebom didaktičkih igara u procesu poučavanja i učenja španjolskog kao stranog jezika s odraslim učenicima. Cilj rada je pokazati da ludičke aktivnosti trebaju biti sastavni dio nastave s odraslim učenicima, jer pridonose procesu učenja čineći ga dinamičnim i učenicima i profesoru. Prvi dio rada je teorijski okvir koji se bavi uporabom didaktičkih igara, njihovom poviješću i klasifikacijom. U tom dijelu predstavljen je i komunikacijski pristup koji se primjenjuje u suvremenoj nastavi stranih jezika i unutar kojeg se ludičke aktivnosti imaju značajno mjesto. U drugom dijelu radu, teorijske spoznaje primijenjene su u praksi. Provedeno je istraživanje u obliku ankete s hrvatskim profesorima španjolskog kao stranog jezika koji rade s odraslim učenicima. Cilj istraživanja bio prikupiti podatke o stavovima nastavnika o ludičkim aktivnostima, ali i provjeriti kojim aktivnostima su skloniji, u kojem dijelu sata ih koriste i koliko često. U trećem i posljednjem dijelu rada prikazan je prijedlog četiri ludičke aktivnosti koje se mogu koristiti u nastavi s odraslim učenicima kako bi se stvorilo kreativnije, zabavnije i produktivnije nastavno okruženje.

Ključne riječi: didaktička igra, ludički element, komunikacijski pristup, didaktički materijal, jezične vještine

Resumen

Esta tesina trata el uso de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera con los alumnos adultos. El objetivo es mostrar que las actividades lúdicas deberían formar parte de las clases con los adultos, porque aportan mucho al proceso del aprendizaje haciéndolo más dinámico tanto para los alumnos como para el profesor. La primera parte de la tesina es el marco teórico que trata el uso del juego didáctico, su historia y clasificación. En esa parte se presenta el enfoque comunicativo que se aplica en la enseñanza moderna de las lenguas extranjeras y dentro del cual las actividades lúdicas tienen un lugar importante. En la segunda parte de la tesina los conceptos teóricos se han aplicado en la práctica docente. Se ha hecho una investigación en forma de una encuesta destinada a los profesores croatas que enseñan español a los alumnos adultos. La investigación se ha hecho con el fin de obtener los datos sobre la actitud de los profesores hacia las actividades lúdicas, pero también para comprobar qué actividades prefieren usar, en qué etapa de la clase y con qué frecuencia. En la tercera y la última parte de la tesina se ha presentado la propuesta de cuatro actividades didácticas que se pueden usar en las clases con los adultos para crear un entorno más creativo, divertido y productivo.

Palabras claves: juego didáctico, elemento lúdico, enfoque comunicativo, propuesta didáctica, destrezas lingüísticas

Índice

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	PARTE TEÓRICA.....	2
2.1.	La historia del juego.....	2
2.2.	Enfoque comunicativo.....	4
2.3.	Las competencias en el aprendizaje de la lengua extranjera	6
2.3.1.	La competencia ortográfica.....	6
2.3.2.	La competencia gramatical.....	6
2.3.3.	La competencia léxica	7
2.3.4.	La competencia discursiva	7
2.4.	El juego didáctico.....	8
2.4.1.	El juego en el proceso de aprendizaje y enseñanza de lenguas extranjeras.....	9
2.4.2.	El elemento lúdico dentro del MCER.....	12
2.4.3.	Clasificación de los juegos didácticos en las clases de ELE	13
2.4.4.	El juego didáctico con los estudiantes adultos	15
3.	INVESTIGACIÓN.....	18
3.1.	Investigación del uso de los juegos didácticos en las clases del español como lengua extranjera con los adultos en las clases croatas	18
3.2.	Objetivos de la investigación.....	18
3.3.	Metodología y procedimiento.....	19
3.4.	Encuesta.....	19
3.5.	Encuestados	20
3.6.	Resultados	21
3.6.1.	Pregunta 1	21
3.6.2.	Pregunta 2	21
3.6.3.	Pregunta 3	21
3.6.4.	Pregunta 4	22
3.6.5.	Pregunta 5	24

3.6.6.	Pregunta 6	25
3.6.7.	Pregunta 7	25
3.6.8.	Pregunta 8	26
3.6.9.	Pregunta 9	26
3.6.10.	Pregunta 10	26
3.6.11.	Pregunta 11	27
3.6.12.	Pregunta 12	27
3.6.13.	Pregunta 13	28
3.6.14.	Pregunta 14	29
3.6.15.	Pregunta 15	29
3.6.16.	Pregunta 16	29
3.6.17.	Pregunta 17	30
3.6.18.	Pregunta 18	32
3.6.19.	Pregunta 19	33
3.6.20.	Pregunta 20	35
3.7.	Discusión.....	37
3.8.	Conclusión	41
4.	PARTE PRÁCTICA.....	43
4.1.	Ejemplos de los juegos didácticos.....	43
4.2.	Juego de expresión escrita.....	44
4.3.	Juego de gramática	49
4.4.	Juego de léxico	56
4.5.	Juego de expresión oral	58
5.	CONCLUSIÓN	64

Bibliografía

Anexo 1

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día el aprendizaje de las lenguas extranjeras forma parte de nuestras vidas. Es normal estudiar una o más lenguas extranjeras independientemente de la edad, por lo que en los últimos años ha aumentado mucho y el número de los estudiantes adultos. Los profesores transmiten sus conocimientos a los alumnos, pero su obligación es también motivarlos y hacerles interesante su proceso de aprendizaje. El aprendizaje de las lenguas extranjeras no se puede concentrar sólo en los contenidos lingüísticos, sino hay que mostrar a los alumnos toda la riqueza que lleva consigo una lengua, es decir, su historia, cultura y costumbres.

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso en el que los alumnos tropiezan con diferentes problemas y no es siempre fácil adquirir todos los conocimientos nuevos y comprenderlos. La obligación del profesor es facilitar este proceso cuánto más posible y mostrar a sus alumnos todo de lo que son capaces de aprender, pero también ayudarles superar diferentes dificultades con las que se encuentran.

En la actualidad, el método más usado para el aprendizaje de las lenguas extranjeras es el enfoque comunicativo, el método dentro del cual se pone énfasis en la comunicación. Para conseguir que los alumnos usen la lengua activamente en las situaciones reales, los profesores utilizan diferentes técnicas de aprendizaje. Uno de los elementos cuya popularidad aumenta en los últimos años y que está más presente en las clases, sin duda es el elemento lúdico. Aunque al principio el juego didáctico se relacionaba principalmente con los niños, dado que es normal que los niños jueguen, últimamente se usa cada vez más y con los estudiantes adultos. No sólo que aprendan más de esta manera, sino también aumentan su motivación y deseo de seguir aprendiendo una lengua extranjera.

En este trabajo se analizará el uso de los juegos didácticos con los alumnos adultos. El objetivo es mostrar que este tipo de las actividades se puede usar con los grupos de diferentes edades. Aunque los profesores normalmente utilizan los juegos en sus clases con niños y adolescentes, esto les presenta un reto a la hora de usarlos con los adultos, por el miedo de ponerlos en una situación demasiado infantil. Se hará una investigación sobre el uso del elemento lúdico en las escuelas de lenguas extranjeras para obtener la opinión de los profesores sobre este tema, pero también para ver cuáles son los problemas con los que se encuentran. Al final de la tesis, se dará una propuesta de las actividades lúdicas que se pueden usar con los estudiantes adultos en las clases de español como lengua extranjera.

2. PARTE TEÓRICA

2.1. La historia del juego

El juego ha existido en la vida del ser humano desde los principios de la humanidad. Durante la historia, el juego se relacionaba principalmente con los niños y sobre todo se destacaba la importancia del juego físico, ya que gracias a este tipo de los juegos, el niño podía conocer el mundo y todo lo que le rodeaba. Aunque al principio se prestaba mucha atención sólo al juego físico, la gente muy pronto se dio cuenta de que otros tipos de juegos también pueden ser muy útiles en cuanto al desarrollo sano de los niños. Los juegos se utilizaban para el desarrollo de las destrezas sociales y comunicativas de los niños, de su creatividad y opinión crítica (Piquer y Magán, 2008:71).

En la formación de la personalidad de un niño y de su visión del mundo, no es importante sólo la salud física, sino también es imprescindible desarrollar su salud psíquica, lo que se puede hacer con la ayuda de los juegos didácticos. Estos juegos pueden ayudar al niño no solo en la adquisición de los contenidos nuevos relacionados con su formación escolar, sino también le posibilitan formar opinión sobre el mundo en el que vive, observar y comprender diferentes situaciones en las que se encuentra (Piquer y Magán, 2008:72).

En las escuelas de la antigua Grecia, los niños tenían clases de literatura, música, recitación y juego físico porque se creía que estos conocimientos y habilidades les pueden ayudar en la vida adulta. En la antigua Roma las escuelas tenían el nombre de *ludi* que significa juego y a los profesores se les llamaba *ludi magister* o el profesor del juego. Incluso Quintiliano, uno de los pedagogos romanos más famosos destaca la importancia del juego y considera que un niño aprende mejor si el proceso de la enseñanza le resulta interesante y esto se puede conseguir con los juegos. La teoría de Quintiliano por los siglos ha influido mucho en otros pedagogos importantes que han prestado aún más atención al elemento lúdico en la enseñanza (Piquer y Magán, 2008:72).

En el año 1876 en España fue fundada la *Institución Libre de Enseñanza* que como uno de los objetivos tenía la adaptación de la metodología lúdica e intuitiva en el proceso de la enseñanza y recopiló juegos y tradiciones populares para trabajarlas en las aulas. Esta institución consideraba que el juego puede ayudar al niño adquirir nuevos conocimientos, es decir, que no es necesario prohibir la actividad del niño y obligarle a estar quieto durante las

clases, sino que esta actividad se puede usar como una herramienta para transferir los conocimientos (Piquer y Magán, 2008:72).

El juego forma parte de la cultura humana. A través del juego, se puede aprender mucho sobre la cultura de un pueblo. Johan Huizinga, uno de los investigadores más importantes del juego en la cultura humana, en su libro *Homo ludens* habla precisamente sobre este aspecto del juego. En este libro afirma que el juego existía antes de cualquier cultura y que la cultura de un pueblo aparece en la forma del juego. Teniendo en cuenta esta hipótesis, es lógico que el juego deba formar parte de la educación, sobre todo cuando se trata de la adquisición y el aprendizaje de las lenguas extranjeras, porque el juego es la herencia cultural en el sentido lingüístico y antropológico. Según Huizinga (1992), el juego tiene un rol muy importante en la vida de los seres humanos y los aspectos de varios tipos de los juegos, se pueden ver en diferentes esferas de la vida humana, como por ejemplo en la guerra, en la literatura, en el conocimiento de la gente o en la lengua. Además, Huizinga enfatiza la importancia del juego diciendo que no se puede decir que el juego tenga un papel secundario en la vida y el desarrollo de un niño, porque jugando los niños aprenden respetar a los demás, cumplir normas, luchar por sus derechos, etc. (Huizinga, 1992).

En los últimos años se presta aún más atención a los juegos didácticos que se usan en la clase como una técnica de aprendizaje, pero el enfoque ya no está solo en los niños, sino también se hacen investigaciones sobre la influencia del juego didáctico en la formación de los adultos. Se observa cómo usar los juegos en la educación de los adultos, qué tipo de los juegos les gustan más, cómo influyen las actividades lúdicas en la adquisición de la materia que aprenden, etc.

2.2. Enfoque comunicativo

Hasta los finales de los años 60 del siglo XX el enfoque que predomina en el proceso de la enseñanza y aprendizaje es el enfoque oral y el método audiovisual, en los que la competencia lingüística tiene el papel principal. La lengua se percibe como la materia de conocimiento y aprender una lengua extranjera significa aprender bien las reglas gramaticales y tener memorizado el léxico. En los años 60 cambia el enfoque y la lengua se empieza a ver como la materia de uso. Ya no basta saber bien las reglas gramaticales, sino es necesario saber cómo y cuándo aplicarlas y usarlas con propósito y finalidad (Martínez, 2009). El aprendizaje se dirige hacia la competencia comunicativa, es decir, la comunicación en la lengua extranjera se convierte en el objetivo principal del aprendizaje y esa manera de aprendizaje se llama el enfoque comunicativo, cuyo punto de partida son las necesidades de los estudiantes, principalmente la necesidad de querer comunicar en la lengua extranjera.

El enfoque comunicativo en la enseñanza de las lengua extranjeras es un modelo didáctico cuyo objetivo principal es la capacitación de los estudiantes para comunicar en la lengua extranjera en las situaciones reales, tanto oralmente como por escrito. La comunicación tiene lugar en una situación concreta, tiene un objetivo concreto y se hace entre los interlocutores concretos. Usando el método comunicativo el profesor prepara a sus estudiantes para esa comunicación real y concreta y no es suficiente que los alumnos tengan sólo el conocimiento amplio de las reglas gramaticales y el vocabulario, sino es necesario que sepan usar activa y correctamente todo el material aprendido (E. Martín et al., 2008).

Para aprender una lengua extranjera, los alumnos deben desarrollar diferentes competencias: gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. Cuando se habla sobre la competencia gramatical, se supone que el alumno tiene buen conocimiento del sistema fonológico de la lengua, que sabe las reglas gramaticales y que dispone del léxico variado y amplio. La competencia sociolingüística está relacionada con la situación en la que los alumnos usan la lengua y el contexto social en el que tiene lugar la comunicación. Desarrollando la competencia discursiva el alumno sabe cómo relacionar diferentes elementos de la lengua, cómo combinarlos y usarlos adecuadamente dependiendo del tipo de discurso. La competencia estratégica se refiere al uso verbal o no verbal de diferentes estrategias para transmitir el mensaje deseado para que la comunicación sea más eficaz (Luzón y Pastor, 2010).

A diferencia de la manera tradicional de aprendizaje, en el enfoque comunicativo el manual que se usa en las clases no tiene el papel principal, sino sirve sólo como una fuente de los conocimientos básicos, pero el profesor a menudo enriquece las clases con material adicional, lo que permite a los alumnos usar la lengua que estudian en las situaciones más reales y naturales. Los alumnos son los que son los protagonistas de su aprendizaje y el profesor les guía para que alcancen el objetivo deseado (E. Martín et al., 2008).

El profesor desempeña un papel secundario en el enfoque comunicativo y su tarea es adaptarse a sus alumnos, conocer bien sus necesidades e intereses, vigilar el proceso de aprendizaje y ayudarles en la adquisición de los conocimientos nuevos y en la realización de sus objetivos. Él debe facilitarles el aprendizaje, ponerlos en las situaciones reales en los que puedan practicar comunicación e interacción y fomentar la cooperación entre ellos (E. Martín et al., 2008). No basta enseñar a los alumnos diferentes reglas gramaticales y estructuras que deben usar en la lengua, sino es necesario que aprendan cómo usarlas y que desarrollen la habilidad de participar activamente en el proceso de comunicación (Littlewood, 1998).

La gramática se aprende intuitivamente, lo que quiere decir que a los alumnos no se les explican las reglas gramaticales, sino que primero aprenden observando las muestras de la lengua, luego analizan las características de la lengua y solos tratan de formular la regla. Aprendiendo inductivamente el alumno es activo durante el proceso de aprendizaje y es él que toma la responsabilidad de su aprendizaje. Además, aprende analizar la lengua y formar reglas, hace diferentes hipótesis y experimenta con el conocimiento que posee, lo que le lleva a tener autonomía en el proceso de su aprendizaje (E. Martín et al., 2008).

Uno de los elementos importantes del enfoque comunicativo son los juegos didácticos, dado que al usarlos los alumnos se acercan más a la comunicación en las situaciones reales e influyen positivamente en su motivación y deseo de aprender. Al jugar los alumnos interactúan con sus compañeros en una situación concreta usando todo el conocimiento de la lengua extranjera que tienen.

2.3. Las competencias en el aprendizaje de la lengua extranjera

Los alumnos usan varias competencias para usar la lengua extranjera eficazmente. En *El Marco Común Europeo de Referencia* se mencionan muchas competencias que el alumno debe desarrollar durante su vida personal y profesional, es decir, en la escuela. En este trabajo no se van a analizar todas las competencias que existen, sino se va a poner énfasis en sólo cuatro que se desarrollan usando los juegos didácticos presentados en la parte práctica.

En el aprendizaje de una lengua extranjera, las competencias comunicativas son de mayor importancia, porque el motivo principal de nuestros alumnos para aprender una lengua extranjera es poder comunicar en esta lengua. La competencia comunicativa está compuesta de la competencia lingüística, la competencia sociolingüística y la competencia pragmática. El proceso del desarrollo de cada una de las competencias está descrito según los niveles de conocimiento en el MCER.

2.3.1. La competencia ortográfica

La competencia ortográfica es una de las competencias lingüísticas que son esenciales para aprender bien una lengua extranjera. Supone el conocimiento y la destreza de percepción y producción de los símbolos de los que se componen los textos.

Los alumnos deben saber las reglas de escribir correctamente las palabras, incluyendo también el uso de las letras mayúsculas. Además deben ser capaces de usar correctamente los signos de puntuación, también como los signos no alfabetizados del uso común (MCER, 2002:114).

2.3.2. La competencia gramatical

La competencia gramatical se puede definir como el conocimiento de los recursos gramaticales de una lengua y la capacidad de utilizarlos. La gramática es una parte muy amplia de la lengua porque abarca muchos elementos: la formación de las palabras, géneros, conjugaciones de los verbos, clases de las palabras, concordancia, etc. Justamente por esto se insiste bastante en la gramática durante el proceso de aprendizaje, porque es una parte

esencial de la lengua y sin el uso correcto de ella, es difícil comunicar en la lengua extranjera (MCER, 2002:110). Es difícil separar la gramática de otros elementos de la lengua. Por ejemplo, el léxico y la gramática siempre están vinculados, porque es imposible saber aplicar una regla gramatical si la persona no entiende el significado de las palabras que usa.

2.3.3. La competencia léxica

La competencia lingüística se define como el conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo. Está compuesta de los elementos léxicos y los elementos gramaticales, de lo que se puede ver que es casi imposible separarla de otras competencias, pero sobre todo de la competencia gramatical (MCER, 2002:108).

Desarrollar la competencia léxica significa comprender el significado de las palabras y saber cuándo hay que usarlas, saber la forma y el uso adecuado de las frases hechas, saber la fonética y la morfología de las palabras, saber qué una palabra significa, saber pronunciarla y escribirla, pero también reconocerla en la forma escrita u oral, saber cómo funciona desde el punto de vista gramatical, conocer sus significados y saber usarla de forma apropiada en el contexto (Pérez, 2013).

2.3.4. La competencia discursiva

La competencia discursiva es la capacidad que posee el usuario o el alumno de ordenar oraciones en secuencias para producir fragmentos coherentes de la lengua. Comprende el conocimiento de la ordenación de las oraciones y la capacidad de controlar esa ordenación.

Desarrollando esta competencia, el alumno trabaja en su comunicación y la expresión oral, lo que le lleva al uso activo de la lengua. A la hora de expresarse oralmente, los alumnos tienen que prestar atención a todos los elementos de la lengua, porque sin esto no pueden transmitir la información que quieren. Esto significa que hay que saber usar bien las reglas gramaticales, tener un conocimiento amplio del vocabulario, saber cómo organizar la frase o el texto para que sea coherente y en el estilo y el registro adecuado, etc. (MCER, 2002:120).

2.4. El juego didáctico

Como ya se ha mencionado, el juego es algo que forma parte de la vida humana desde su principio y todos conocen su concepto. Lo podemos definir como un conjunto de diferentes actividades con reglas establecidas cuyo objetivo principal es terminar dichas actividades antes de los rivales y ganar. Este elemento competitivo es una de las características más importantes del juego y la mayoría de la gente primero piensa en ello cuando tiene que definir el juego, pero ganar o perder un juego no es siempre lo más importante, sino también importa el proceso de jugar.

En cuanto al juego didáctico, que es un tipo de juego específico que se usa en la educación y en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, hay que destacar que este tipo de juego está dirigido a la adquisición de nuevos conocimientos. Para poder realizar este tipo de los juegos, los participantes deben saber la materia que han aprendido, ya que sin esos conocimientos no se puede cumplir el objetivo del juego. Los juegos didácticos o lúdico-educativos son aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y el vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa (Tornero, 2009).

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores – facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa (Torres, 2002: 115).

En los juegos didácticos normalmente existe una situación problemática, cuya solución lleva a cumplir un objetivo lingüístico. Usando el juego para solucionar esta situación, los participantes usan activamente los conocimientos que ya poseen, adquieren algunos nuevos, pueden ver cuánto de verdad saben la materia, corrigen sus errores, etc.

El juego didáctico no sirve sólo para adquirir nuevos conocimientos o para fomentar los conocimientos ya adquiridos, sino usando los juegos el proceso de aprendizaje se hace más agradable e interesante para los alumnos y para el profesor. El juego didáctico es una

actividad o un conjunto de actividades que debe entretener a los alumnos, captar su atención y hacerles querer participar, pero también deben aprender algo jugando. Esto quiere decir que no hay que usar los juegos sólo para divertirse en el aula, sino para aprender la materia divirtiéndose. Es necesario que el juego tenga una función educativa y no solamente lúdica, para que los alumnos puedan obtener nuevas informaciones o los conocimientos sobre la materia que están aprendiendo.

2.4.1. El juego en el proceso de aprendizaje y enseñanza de lenguas extranjeras

Con el desarrollo del enfoque comunicativo y su uso en las clases de lengua extranjera, el juego didáctico se ha convertido en una de las técnicas de aprendizaje inevitables e imprescindibles. A la gente que estudia las lenguas extranjeras, ya no les basta saber muchas reglas gramaticales o tener el conocimiento pasivo de la lengua, sino quieren usarla principalmente para comunicarse.

Los juegos pueden mejorar mucho el proceso de aprendizaje, pero para que sean útiles deben seguir algunas normas. Antes que nada, los profesores deben incluir los juegos lúdico-educativos en el plan de la clase. No basta que el profesor tenga acceso a diferentes manuales en los que puede encontrar los juegos para usar en la clase, sino debe planear cuándo y cómo usarlos, es decir saber claramente en qué nivel los debe usar, cuánto duran, qué material necesita para realizarlos, cómo preparar a los alumnos, cuáles son las reglas, etc. El uso del juego en la clase siempre tiene que ser planeado y no se debe usar sólo para llenar el tiempo que sobra hasta el fin de la clase (Tornero, 2009).

El juego didáctico debe respetar algunas normas, es decir debe tener una estructura establecida que consta de las partes siguientes:

1) La tarea didáctica

- La tarea didáctica contiene un objetivo educativo que determina el profesor. Sirve para cumplir los objetivos relacionados con el proceso del aprendizaje, como por ejemplo, repasar un tiempo verbal, practicar la expresión escrita en la lengua extranjera o aprender el vocabulario relacionado con un tema.

2) La tarea lúdica

- La tarea lúdica no contiene un objetivo educativo, sino tiene sólo la parte lúdica. Es un conjunto de las actividades lúdicas que se deben realizar para cumplir el objetivo de la tarea didáctica, así que se puede decir que el objetivo didáctico está escondido en la tarea lúdica. De esta manera, los alumnos cumplen un objetivo didáctico inconscientemente, ya que se concentran en la tarea lúdica y no en la didáctica. Por ejemplo, cuando los alumnos juegan al "Bingo", su tarea lúdica es tener todos los números de su tarjeta de bingo y su tarea didáctica es aprender o repasar los números.

3) La actividad lúdica

- Esta parte es la base del juego ya que esto es el juego en sí e incluye acciones dirigidas a cumplir los objetivos didácticos. Cuanto más diversas son estas actividades tanto más interesante resulta el juego para los alumnos y con menos dificultades pueden resolver las tareas didácticas y las tareas lúdicas. Estas actividades varían según el juego y pueden ser, por ejemplo, el juego de rol, diferentes adivinanzas, juego de la oca, etc.

4) Las reglas del juego

- Las reglas son imprescindibles en cada juego, pero, claro, dependen del tipo de juego. En las reglas hay que destacar las normas que hay que respetar para ganar y también las maneras de sancionar la violación de esas normas. En la clase el profesor tiene la obligación de controlar el juego y tiene que estar seguro de que todo va según las reglas. Es necesario que los alumnos sepan y comprendan las reglas antes de empezar a jugar.

5) El resultado

- En las reglas del juego debe estar claro qué es necesario para ganar en el juego. El resultado es muy importante para los alumnos, porque una de las razones por las que les gustan los juegos es ganar en ellos. Los juegos didácticos son específicos porque en realidad todos ganan sólo participando si cumplen los objetivos didácticos, pero a los alumnos esto no les basta porque muchas veces ni son conscientes de estos objetivos, ya que se concentran en el juego y las actividades lúdicas (Bestreferat, 2008).

Una de las mejores características de los juegos didácticos es que se pueden usar innumerables veces y en todas las etapas de la clase. También se pueden usar en cualquier nivel y con los alumnos de todas las edades. Pero, un juego no funciona siempre en todos los grupos, porque cada grupo tiene sus intereses y puede pasar que un grupo acepte un juego, se divierta jugándolo y cumpla todos los objetivos previstos por el profesor, pero con el otro grupo este juego simplemente no funciona. Justamente por estas razones es necesario que el profesor conozca bien los intereses y el carácter de sus alumnos, para que pueda adaptar el juego a sus necesidades y preferencias.

Los juegos no deben ser ni demasiado difíciles ni demasiado fáciles, porque en ambos casos pueden provocar frustraciones en los alumnos y causar la pérdida de interés para jugar. Está claro que en todos los grupos existen los alumnos mejores y peores, pero los juegos deben motivar a todos. Si pasa que el profesor usa un juego que le conviene más a los alumnos más avanzados, los que no están en este nivel pierden completamente el interés, porque les parece que no saben nada. En caso contrario, si el juego está adaptado para que convenga más a los alumnos que de alguna manera están en un nivel más bajo que el resto del grupo, para los demás el juego resulta demasiado fácil y no les es ningún reto (Guastalegnanne, 2009).

La duración del juego depende del tipo de juego: algunos juegos pueden durar 5 minutos mientras que otros pueden prolongarse hasta 2 sesiones. Hay que destacar la duración prevista en la planificación y la elaboración del juego. Está claro que no es posible determinar la duración exacta de un juego, porque esto también depende mucho de los alumnos y de la manera cómo reaccionan. Otro factor muy importante que hay que tener en cuenta al elegir los juegos y que influye también es su realización es el número de los estudiantes en el grupo. El profesor debe asegurarse de que todos los alumnos participen igualmente en el juego y que unos no se destaquen más que otros (Piquer y Magán, 2008).

Al final del juego se recomienda anunciar al ganador o a los ganadores, si se trata de un equipo. Esto es recomendable porque los alumnos lo esperan y para ellos es normal que en los juegos alguien gane y alguien pierda. Algunos pedagogos y didácticos recomiendan también los premios para el alumno o el equipo que ha ganado. Los premios no deben ser materiales, sino de alguna manera relacionados con el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, el ganador puede elegir qué ejercicios hay que escribir para los deberes, o puede elegir el tema de una redacción que todos van a escribir, o puede elegir qué canción quiere trabajar en la clase, etc.

2.4.2. El elemento lúdico dentro del MCER

El Marco Común Europeo de Referencia para el aprendizaje, enseñanza y la evaluación de las lenguas es una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etc. en toda Europa (Piquer y Magán, 2004). En este documento están descritos todos los conocimientos que un alumno debe adquirir a un cierto nivel, tanto como las destrezas y las competencias que tiene que desarrollar para poder usar la lengua que aprende con eficacia. En el MCER están definidos los seis niveles de dominio de la lengua:

A1 – nivel de acceso

A2 – nivel plataforma

B1 – nivel umbral

B2 – nivel avanzado

C1 – dominio operativo eficaz

C2 – maestría

El MCER es necesario para facilitar la cooperación entre las instituciones educativas, proporcionar una base sólida para el mutuo reconocimiento de certificados de lenguas y como ayuda a los alumnos y profesores para situar y coordinar sus esfuerzos. En el MCER se destaca la importancia del uso del elemento lúdico en la enseñanza. En el capítulo 4 se detalla la función que cumplen las tareas en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas y se destacan dos apartados: los usos lúdicos de la lengua y los usos estéticos de la lengua¹. En este capítulo se indica que el uso de la lengua con los fines lúdicos también tiene un papel muy importante en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Las actividades lúdicas comprenden ejemplos como:

1. Juegos de lengua de carácter social:

- orales (el juego del veo, veo, etc.);
- escritos (el juego del ahorcado, etc.);

¹ Las actividades estéticas pueden ser de expresión, de comprensión, interactivas o de mediación y pueden ser orales o escritas. Abarcan las actividades como cantar, escribir historias, escuchar, representar obras de teatro con el guión o sin él y presencias y escenificar los textos literarios.

- audiovisuales (el bingo con imágenes, el juego de las películas, etc.);
- juegos de tablero y de cartas (las palabras cruzadas, el Pictionary, el juego de la oca, etc.);
- charadas, mímica, etc.

2. Actividades individuales:

- pasatiempos (crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, etc.);
- juegos de televisión y radio («Cifras y letras», «Pasapalabra», etc.).

3. Juegos de palabras:

- anuncios publicitarios; por ejemplo: «Disfruta la fruta»;
 - titulares de los periódicos; por ejemplo, (distintas reacciones ante la llegada del euro): «Las dos caras de la moneda»;
 - pintadas; por ejemplo: «La contaminación no te da respiro».
- (MCER, 2002:59)

2.4.3. Clasificación de los juegos didácticos en las clases de ELE

Existen muchas clasificaciones de los juegos didácticos y es difícil destacar sólo una. La verdad es que la mayoría de los juegos que se usan en la educación van destinadas a trabajar varias destrezas y contenidos al mismo tiempo y cumplen varios objetivos diferentes.

La división general de los juegos, que se puede aplicar en todo tipo de juegos es la distinción entre los juegos competitivos y los juegos cooperativos. Los primeros tienen como objetivo alcanzar un fin determinado y ganar, mientras que el segundo tipo pone énfasis en la participación y colaboración de todo el grupo, ya que sin esto el juego no puede tener éxito (Chamorro Guerrero y Prats Fons, 1990: 238).

Una de las maneras para clasificar los juegos es según el momento de su utilización. Si los dividimos así, los juegos pueden ser: los juegos de entrada, los juegos para introducir el tema, los juegos adicionales, los juegos de revisión de un contenido y los juegos para terminar la clase. Si los clasificamos según el número de los participantes, los juegos pueden ser

individuales, los juegos de parejas, los juegos de grupo y los juegos de todo el colectivo (Piquer y Magán, 2008: 77). Otra manera muy práctica de clasificar los juegos es según el nivel de competencia en el que se usan. Algunos juegos pueden adaptarse a varios niveles, pero existen también algunos muy limitados que no dan la posibilidad de variación.

En este trabajo los juegos didácticos están divididos según la competencia que desarrollan, es decir, si se usan para mejorar la expresión oral o escrita de los alumnos y la comunicación, si se usan para adquirir, ampliar y mejorar los contenidos gramaticales o el léxico (Sánchez Benítez, 2010: 25).

En esta tesina los juegos serán divididos en cuatro grupos:

- 1) **Juegos de escribir**, que sirven para desarrollar la competencia ortográfica de los alumnos, lo que significa practicar la ortografía de los alumnos, pero también mejorar su expresión escrita
- 2) **Juegos de gramática**, que sirven para el desarrollo de la competencia gramatical, es decir, que se usan para presentar, practicar, reforzar y mejorar los contenidos gramaticales que los alumnos aprenden y que les pueden, a veces, resultar difíciles.
- 3) **Juegos de léxico**, con los que se trabaja en el desarrollo de la competencia léxica y sirven para aprender, ampliar y repasar el vocabulario necesario para el uso activo de la lengua.
- 4) **Juegos de hablar**, que sirven para desarrollar la competencia discursiva: para mejorar la comunicación entre los alumnos y su expresión oral. Justamente estos juegos pueden parecer los más importantes, porque todos los alumnos empiezan a estudiar una lengua para poder hablar en ella y usarla activamente. Además, durante la expresión oral, el alumno debe prestar atención y pensar en todos los aspectos de la lengua.

2.4.4. El juego didáctico con los estudiantes adultos

En los últimos años ha aumentado mucho el número de las personas adultas que deciden aprender una lengua extranjera, sea por las razones personales o laborales. La vida moderna en la que se tiene acceso a diferentes informaciones, viajes al extranjero y contacto con la gente de diferentes países y nacionalidades han influido en este aumento.

Los adultos que deciden aprender una lengua extranjera, ya tienen motivación para hacerlo, lo que es uno de los elementos más importantes en el aprendizaje de las lenguas extranjeras y la tarea del profesor es mantenerla, incluso profundizarla en sus alumnos. En el proceso de aprender una lengua extranjera los alumnos siempre tropiezan con diferentes dificultades, siempre hay algo que no entienden y que les parece imposible para aprender, incluso algunos dejan de estudiar porque les resulta demasiado complicado. El profesor debe ayudarles superar estas dificultades y mostrarles que pueden aprender todo, incluso esa materia que les parecía imposible. La gente empieza a estudiar una lengua extranjera por diferentes razones, pero todos tienen algo en común: el deseo de poder comunicar en esta lengua, expresar su opinión y usar la lengua activamente. Si nuestros alumnos están motivados, les será más fácil adquirir nuevos conocimientos y progresar en el aprendizaje.

La manera tradicional de aprendizaje en la que se sigue a pie un manual, se hacen ejercicios de rellenar los huecos con una forma verbal y en la que no hay mucha comunicación real puede desmotivar a los alumnos y provocar en ellos aburrimiento y desinterés. Una de las maneras para mejorar la motivación es el desvío de este método tradicional y esto se puede hacer usando los juegos didácticos en la clase. Mientras juegan los alumnos no se concentran tanto en los problemas que tienen en el aprendizaje de la lengua extranjera, se relajan y les resulta más fácil adquirir nuevos conocimientos o profundizar los ya adquiridos. De esta manera pueden aprender con más facilidad la materia que en la educación tradicional les podría resultar demasiado complicada. Está claro que no se puede usar solamente el juego en la educación, sobre todo con los adultos, porque el uso excesivo de las actividades lúdico-educativas puede causar el efecto contrario. El proceso del aprendizaje de una lengua extranjera debe constar de diferentes actividades y combinar lo mejor de varios métodos de aprendizaje, pero lo que siempre tiene que existir es la motivación de los alumnos para seguir aprendiendo una lengua extranjera.

Aunque los profesores comprenden cuáles son todos los beneficios que aporta el juego didáctico a sus clases, a los alumnos adultos esto no les parece siempre así. El problema más común que se presenta a la hora de usar las actividades lúdicas en las clases con los adultos, es que estas actividades les parecen no tener sentido y las ven sólo como una manera de divertirse y relajarse. Los adultos pueden pensar que a la hora de usar las actividades lúdicas se les pone en una situación demasiado infantil. Además, muchas personas adultas durante su vida han pasado por la educación tradicional, donde la herramienta principal de trabajo fueron los manuales y el profesor tenía el papel principal en la clase. Por esto, ellos ya están acostumbrados a este tipo de aprendizaje y piensan que esto es la única manera correcta de aprender algo. Por todas estas razones, algunos alumnos adultos pueden ver el juego en la clase como una pérdida de tiempo y pueden pensar que de esta manera no van a aprender nada. En estos casos, el profesor tiene un papel muy importante y es su trabajo explicar a los alumnos que el juego no se usa sólo para divertirse, sino que también con él se cumple un objetivo lingüístico. Una vez cuando los alumnos ven que las actividades lúdicas se usan con un objetivo lingüístico y les ayudan adquirir los conocimientos, cambiarán de opinión y les gustará usarles (Guastalegnanne, 2009: 4-5).

Otro problema con el que tropiezan los profesores es la competitividad de los alumnos. Si en el grupo hay un alumno demasiado competitivo, el juego va a separar al grupo y causar estrés y una atmósfera muy mala entre los alumnos (Guastalegnanne, 2009: 4-5). Otra vez, aquí es muy importante el profesor que tiene que ser el moderador en el juego y su trabajo es hacer participar a todos los alumnos igualmente. Por otra parte, algunos alumnos pueden ser demasiado tímidos o inseguros y su miedo de cometer errores o no saber algo les puede provocar el miedo a jugar. También en este caso el profesor les debe dar un impulso para que se liberen y se sientan bien jugando (Torneró, 2009: 24).

Otro problema que surge con los juegos es su adecuación al nivel de los estudiantes, a la materia que aprenden, a sus intereses, etc. Para el profesor es muy difícil encontrar un juego que cumple todos los criterios necesarios para que funcione bien en la clase, sea atractivo, interesante y de buena calidad y para que con él se cumpla un objetivo didáctico. Por esto es importante que el profesor conozca bien a sus alumnos, sus motivos de aprendizaje, sus intereses, pero también sus limitaciones en cuanto a la lengua, sus problemas, etc. Los alumnos adultos normalmente no se relajan mucho en las clases porque tienen miedo de cometer errores y les preocupa la opinión de sus compañeros y del profesor. Es

imprescindible que el juego sea adecuado para los alumnos, porque en el caso contrario puede causar frustraciones en los alumnos y una postura negativa.

A pesar de los problemas que puedan surgir al usar los juegos didácticos con los alumnos adultos, existen también numerosas ventajas de su uso. La ventaja principal del uso de los juegos didácticos en el aula es el hecho de que de esta manera el proceso de aprender y adquirir nuevos conocimientos se hace más divertido, creativo e interesante para los alumnos. Como ya se ha mencionado, a los adultos les puede resultar difícil aceptar este tipo de las actividades, pero hay que explicarles que el objetivo de los juegos no es sólo la diversión, sino sirven como una herramienta educativa que les facilita el aprendizaje.

Lo más importante en cuanto al juego es que los alumnos aprendan sin darse cuenta del proceso de aprendizaje. Ellos participan en el juego y se concentran más en el juego que en el mismo proceso, y justamente por esto se sienten más relajados y usan más la lengua extranjera que estudian. Durante el proceso del juego, los alumnos no tienen tanto miedo de cometer errores, ya que no piensan tanto en esto y no perciben el error como algo muy negativo, sino como la parte del proceso de aprendizaje. Justamente en el juego, los que no se sienten tan seguros, adquieren más confianza en sí mismos, pueden relajarse más, olvidar de sus miedos y participar más (Torneró, 2009: 7-9).

Además, jugando en la clase, el alumno participa activamente en el aprendizaje todo el tiempo y se convierte en el protagonista principal, mientras que en la educación tradicional, este papel está reservado para el profesor. El estudiante se hace más activo y toma responsabilidad por su propio aprendizaje (Guastalegnanne, 2009: 4-5). Usando los juegos didácticos los alumnos obtienen una oportunidad de practicar la comunicación real con sus compañeros de clase y con el profesor. Esta comunicación no es real completamente, pero es más real que los diálogos o textos que alumnos leen o escuchan trabajando con un manual y que, en la mayoría de los casos, contienen la lengua artificial. De esta manera los alumnos pueden usar varios mecanismos de aprendizaje, pueden utilizar diferentes estrategias y pueden ver cuáles son sus límites en cuanto al uso de la lengua en una situación real y luego pueden trabajar más en sus puntos débiles (Chamorro Guerrero y Prats Fons, 1990: 236).

3. INVESTIGACIÓN

3.1. Investigación del uso de los juegos didácticos en las clases del español como lengua extranjera con los adultos en las clases croatas

Los juegos didácticos deberían formar parte del proceso del aprendizaje de la lengua extranjera, dado que pueden aportar muchas ventajas y ayudar a los alumnos adquirir más fácil y rápidamente los conocimientos, como se ha podido ver en la parte teórica. Para averiguar cuál es la opinión de los profesores croatas sobre el juego didáctico y con qué frecuencia lo usan en sus clases con los estudiantes adultos, en esta parte de la tesina se hará una encuesta para obtener esta información.

3.2. Objetivos de la investigación

Esta investigación tiene varios objetivos, de los que todos están relacionados con diferentes aspectos del uso de las actividades lúdicas en las clases de ELE. Los objetivos principales son los siguientes:

1. Recoger la información concreta de los profesores de la lengua española sobre el uso del elemento lúdico en las clases con los alumnos adultos, en concreto, obtener su opinión sobre este tema y sobre el uso de los materiales de este tipo.
2. Ver qué tipos de juegos los profesores prefieren usar y en qué nivel del conocimiento de la lengua los usan más. Además, se quiere obtener la información sobre la frecuencia del uso de las actividades lúdicas y la etapa de la clase en la que prefieren usarlas.
3. Obtener la opinión de los profesores sobre el tratamiento del tema de los juegos didácticos en los manuales de ELE y sobre los juegos presentados en ellos.

3.3. Metodología y procedimiento

El instrumento principal para hacer esta investigación ha sido una encuesta destinada a los profesores del español como lengua extranjera que trabajan en las escuelas de lenguas extranjeras con los estudiantes adultos, es decir, con los estudiantes que tienen más de 18 años y han terminado la educación obligatoria. Como la herramienta para la investigación hemos elegido una encuesta porque es una forma con la que se pueden obtener los datos muy claros, que se pueden sistematizar y analizar rápidamente dando los resultados claros y fiables.

La encuesta ha sido disponible a los profesores en Internet en la página google.docs². Para llegar a la información necesitada hemos enviado un correo electrónico a varios profesores con la dirección de la página de Internet donde los profesores pudieron acceder a la encuesta y rellenarla. Luego los resultados han sido enviados automáticamente a nuestra cuenta en google.docs y los hemos podido analizar. El tiempo para rellenar la encuesta no ha sido limitado, sino los profesores han podido reflexionar sobre el tema de la encuesta.

3.4. Encuesta

En la encuesta hay 20 preguntas: algunas son de opción múltiple y permiten sólo una respuesta, mientras que en otras se permite más de una respuesta, lo que está indicado en ellas. En las preguntas con las que se ha querido obtener la opinión de los profesores sobre diferentes aspectos de la lengua y el uso del elemento lúdico, se les ha dado la opción de evaluar en qué grado están de acuerdo con las afirmaciones escritas (de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo), de evaluar la frecuencia del uso de diferentes juegos (de 1 = nunca a 5 = siempre) o de evaluar el nivel de importancia que tienen para ellos varios tipos de juegos o algunos factores relacionados con el juego didáctico (de 1 = nada importante a 5 = fundamental). En la encuesta también ha habido preguntas libres donde los encuestados han podido escribir su opinión o experiencia y en casi todas las preguntas han tenido la opción de añadir sus propias respuestas o ideas.

² Anketa za profesore španjolskog kao stranog jezika o upotrebi didaktičkih igara i ludičkih aktivnosti na nastavi s odraslim učenicima. Disponible en: https://docs.google.com/forms/d/1nOKXkGYPAIc4d4I2gz4_agZ5gO32dZ8_rFfE34gK-7E/viewform

3.5. Encuestados

En total hay doce encuestados de los cuales todas son mujeres que trabajan en diferentes academias de idiomas en Zagreb. La mayoría de ellas tiene entre 26 y 30 años (7 encuestadas), dos tienen entre 20 y 25 años, dos tienen entre 31 y 35 años y una encuestada tiene entre 46 y 50 años. Como se puede ver, mayoritariamente se trata de las profesoras jóvenes que se han licenciado de la facultad hace pocos años. Todas tienen el título universitario: diez de ellas tienen el máster de la lengua española y dos tienen el título de grado.

En cuanto a su experiencia laboral la mayoría tiene hasta cinco años de experiencia en la enseñanza del español como lengua extranjera (9 personas), dos personas enseñan español entre 6 y 10 años, mientras que una encuestada trabaja como profesora más de 16 años. Cuando se habla de los niveles de español en los que enseñan, en mayor parte se trata de los niveles más bajos (A1 y A2), la mitad trabaja también con los alumnos en los niveles B1 y B2, mientras que sólo una profesora trabaja en el nivel C1. Ninguna de ellas trabaja en el nivel más alto de español (C1).

Los alumnos con los que trabajan son bastante jóvenes, entre 18 y 35 años en promedio. Las ocho profesoras han dicho que la edad promedia de sus alumnos es entre 26 y 35 años, mientras que otras 4 dicen que sus alumnos mayoritariamente tienen entre 18 y 25 años. Como ya he dicho, se trata de la gente bastante joven que normalmente tiene algún tipo de motivación para aprender español y lo hace o por los motivos personales (porque les interesan la lengua y la cultura española y/o hispana) o laborales (necesitan o van a necesitar español en su puesto de trabajo).

De doce profesoras que han rellenado este cuestionario, la mayoría no participa en los talleres de formación para los profesores de español (9 personas). Una de las razones es el hecho de que hace poco han empezado a trabajar y todavía no han tenido la oportunidad de asistir a ese tipo de talleres, pero les gustaría hacerlo en el futuro. Además, muchas piensan que no hay suficientes talleres de formación para los profesores de español y cuando se organiza uno, no tienen tiempo porque tienen clases en sus escuelas. Otra razón es que las escuelas donde trabajan no dirigen a sus profesores a los talleres de este tipo. Sólo tres profesoras participan con regularidad en los talleres de formación para los profesores de español como lengua

extranjera que organizan las editoriales o Aula Cervantes de Zagreb. Una profesora también participa en los seminarios que se hacen por Internet.

3.6. Resultados

En este apartado de la tesina se van a presentar los resultados obtenidos de la encuesta por parte de los profesores. Se analizará cada pregunta de la encuesta, o sea, en total 20 preguntas. Los datos se expresarán en porcentajes y para tener una visualización más clara, los resultados se también presentarán en una tabla, donde sea necesario.

3.6.1. Pregunta 1

La primera pregunta que se ha hecho a los profesores ha sido si usan el juego didáctico en la clase de ELE con los alumnos adultos. Todos los profesores (100%) han respondido afirmativamente a esta pregunta, es decir, todos han confirmado que usan este tipo de las actividades en sus clases con los alumnos adultos.

3.6.2. Pregunta 2

En la pregunta en la que los encuestados tenían que evaluar qué importancia para ellos tienen los juegos didácticos en la enseñanza del español como lengua extranjera con los estudiantes adultos, para el 25% de los encuestados tienen mucha importancia, el 42% piensa que son bastante importantes y para el 33% de ellos tienen poca importancia. Ningún encuestado ha indicado que considera que los juegos didácticos no tienen ninguna importancia.

3.6.3. Pregunta 3

En la pregunta si los manuales de ELE tratan adecuadamente el tema de los juegos didácticos, la mayoría de los encuestados (66%) ha declarado que no, mientras que el 17% ha respondido afirmativamente y el 17% no lo puede determinar. Para explicar sus respuestas la mayoría ha

indicado que no hay suficientes juegos en los manuales y los que existen no se pueden usar siempre con los alumnos adultos. Normalmente en los manuales de ELE los juegos están tratados como algo "de paso" o para llenar las páginas de los manuales. Los profesores encuestados que han respondido afirmativamente a esta pregunta consideran que este tema está tratado adecuadamente y que muchas veces junto con los manuales vienen también las actividades complementarias, pero siempre hay espacio para aumentar el uso y la calidad de las actividades de este tipo.

Los encuestados que no han podido determinar el tratamiento de los juegos en los manuales, como la razón principal indican que no es posible generalizar todos los manuales, porque existen algunos en los que los juegos didácticos están bien explicados y tienen el objetivo muy claro, pero también hay manuales en los que prácticamente no hay actividades lúdicas o no está claro cómo y por qué usarlas. Otra razón que indican es el hecho de que no tienen acceso a muchos manuales y hasta ahora han usado sólo dos o tres manuales, por lo que no pueden saber cómo está tratado este tema en otros manuales.

3.6.4. Pregunta 4

En esta pregunta a los encuestados se han presentado algunas afirmaciones sobre la calidad de los juegos didácticos en los manuales de ELE que han tenido que evaluar (de 1 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo). La mayoría no está de acuerdo en que los juegos didácticos en los manuales son malos para el uso en las clases y piensa que son buenos como material complementario: el 42% de los encuestados piensa que todos los juegos se pueden usar para complementar el material obligatorio de los manuales, mientras que el 58% de ellos piensa que sólo algunas actividades lúdicas se pueden usar.

La mayoría de los encuestados está completa (17%) o moderadamente (50%) en desacuerdo con la afirmación de que los juegos didácticos de los manuales resultan aburridos a los alumnos adultos, mientras que el 25% de las personas no lo puede determinar y el 8% está moderadamente de acuerdo. El 42% de los encuestados está moderadamente de acuerdo con la afirmación de que algunos juegos didácticos de los manuales se pueden usar y con los adultos, pero que la mayoría está destinada a los alumnos más jóvenes (niños o adolescentes), mientras que el 42% piensa completamente diferente y no está de acuerdo con esta afirmación.

En la afirmación de que la mayoría de las actividades lúdicas de los manuales resulta interesante a los adultos y es bueno usarlas como material complementario, la mayoría de los profesores (59%) ha respondido afirmativamente, mientras que sólo el 8% está completamente en desacuerdo con esta afirmación, el 25% está moderadamente en desacuerdo y el 8% no puede determinarlo.

Sólo el 34% de los profesores encuestados consideran que todos los juegos de los manuales se pueden usar y resultan interesantes a los alumnos de todas las edades, de las cuales el 8% está completamente de acuerdo con esta afirmación y el 25% está moderadamente de acuerdo. El número de los encuestados que no están de acuerdo es mayor (59%), mientras que el 8% no puede determinarlo.

En cuanto a la cantidad de las actividades lúdicas en los manuales de ELE, los encuestados en general están de acuerdo que no hay suficientes actividades de este tipo. La mayoría piensa que estas actividades aparecen raramente en los manuales y sólo el 17% de las personas encuestadas está moderadamente de acuerdo con la afirmación de que los manuales abundan en juegos que se pueden usar con los adultos, mientras que el 83% está completa o moderadamente en desacuerdo con esta afirmación.

Tabla 1: Opinión de los encuestados sobre los juegos didácticos en los manuales de ELE

En la tabla se presentarán las afirmaciones en la parte derecha y en la parte izquierda la evaluación de ellas por parte de los encuestados. Se presentará el porcentaje de los encuestados y en qué grado están de acuerdo con las afirmaciones (*1 = completamente en desacuerdo, 2 = moderadamente en desacuerdo, 3 = no sé, 4 = moderadamente de acuerdo, 5 = completamente de acuerdo*).

Afirmación:	1	2	3	4	5
Todos los juegos didácticos de los manuales son bastante malos para usar en la clase.	25%	50%	8%	17%	0%
Algunos juegos didácticos de los manuales son aceptables como material adicional.	0%	8%	0%	67%	25%
Los juegos didácticos de los manuales son buenos para	0%	25%	0%	33%	42%

complementar algún material.					
Todos los juegos didácticos de los manuales son buenos para complementar la clase.	15%	45%	0%	25%	15%
Las actividades lúdicas son escasas en los manuales.	0%	33%	17%	33%	17%
En los manuales no hay suficientes actividades lúdicas.	0%	25%	0%	33%	42%
En los manuales hay suficientes actividades lúdicas, pero la mayoría no está adecuada para los adultos.	33%	25%	17%	25%	0%
Los manuales abundan de actividades lúdicas que se pueden usar con los adultos.	58%	25%	0%	17%	0%
Los juegos didácticos de los manuales normalmente resultan aburridos a los adultos.	17%	50%	25%	8%	0
Algunas actividades lúdicas de los manuales son adecuadas y para los adultos, pero la mayoría está destinada a los más jóvenes (niños y adolescentes).	17%	25%	17%	41%	0%
La mayoría de los juegos didácticos es interesante para los adultos y es bueno usarlos como actividades complementarias.	8%	26%	8%	50%	8%
Todos los juegos didácticos de los manuales se pueden usar en las clases y resultan interesantes a los alumnos de cualquier edad.	34%	25%	8%	25%	8%

3.6.5. Pregunta 5

En la pregunta dónde encuentran las actividades lúdicas que usan en la clase, la mayoría de los encuestados ha indicado que los encuentra en Internet (83%) o los elaboran ellos mismos (75%). El 66% de los encuestados busca juegos didácticos en los manuales de ELE y el 44% los busca en los manuales especializados para este tipo de actividades. En esta pregunta los encuestados han tenido la opción de elegir varias respuestas.

3.6.6. Pregunta 6

A la pregunta si piensan que usan suficientes juegos didácticos en las clases, la mitad de los encuestados (50%) ha contestado que sí, pero también ha habido casi el mismo número de los profesores que han considerado que no usan suficientemente estas actividades. Al explicar sus respuestas los profesores encuestados han indicado que la razón principal para esto es la falta de tiempo en las clases para hacer algo que no es obligatorio, ya que normalmente se presta más atención a la gramática y la expresión oral. Otra razón es la falta de los manuales dedicados a esas actividades en los que se pueden encontrar los juegos suficientemente interesantes y útiles. Como uno de los problemas también mencionan y la falta de tiempo para preparar las actividades lúdicas que son adecuadas para la edad, el nivel y el interés de los grupos. Además, algunos profesores han dicho que muchas veces no tienen ideas cómo hacer un juego o les falta imaginación para hacer algo interesante y creativo.

Una encuestada normalmente usa los juegos a base de las necesidades de sus estudiantes y cuando ve que a los alumnos algo les resulta aburrido o demasiado difícil, decide usar las actividades lúdicas. Otra encuestada ha destacado que para todos los tipos de actividades existe el tiempo y el lugar adecuado, dado que no les gusta jugar a todos y el profesor tiene que adaptarse al grupo y a sus preferencias y deseos. Considera que lo mejor es dividir una unidad didáctica de tal manera que contenga un poco de todo, o sea, que estén presentes ejercicios gramaticales y lexicales, repaso del contenido ya aprendido y alguna actividad lúdica.

3.6.7. Pregunta 7

Los encuestados que han respondido negativamente a la pregunta anterior sobre el uso suficiente de las actividades lúdicas en las clases de español con los adultos, indican que las razones principales para esto son la falta de tiempo y el material adecuado que contiene las actividades de este tipo (para el 43%). Ninguno de ellos piensa que las actividades lúdicas son inadecuadas para los adultos o que son una pérdida de tiempo, pero el 14% dice que también una razón por la que no las usa es la falta de interés de los alumnos para estos tipos de actividades.

3.6.8. Pregunta 8

En cuanto a la frecuencia del uso de los juegos didácticos en las clases, la mitad de los encuestados (50%) usa los juegos bastantes veces, más de 8 veces en un semestre. El 25% de los profesores los usa pocas veces (2-3 veces en un semestre), igual que el 25% que los usa siempre, o sea, en casi cada clase. Nadie ha declarado que usa los juegos sólo cuando se lo piden los alumnos.

3.6.9. Pregunta 9

De los profesores encuestados, todos (100%) piensan que es adecuado usar los juegos didácticos en nivel A2, el 92% considera que hay que usarlas también en los niveles A1 y B1, pero casi la mitad no está a favor de su uso en los niveles más altos: sólo el 58% de los profesores ha indicado que el nivel de dominio de la lengua B2 está adecuado para el uso de los juegos didácticos y sólo el 42% los usaría en los niveles más altos C1 y C2.

3.6.10. Pregunta 10

En la pregunta sobre la etapa de la clase en la que usan los juegos didácticos, más de la mitad de los encuestados (58%) ha dicho que normalmente lo hace al final de la clase cuando ya ve que los alumnos están cansados. El 42% de los encuestados usa los juegos en todas las etapas de la clase, igual que el 42% que los usa al principio de la clase para repasar algo ya aprendido. Sólo el 8% ha indicado que usa las actividades lúdicas en la parte central de la clase y para introducir el material nuevo. En esta pregunta los encuestados han tenido la opción de elegir varias respuestas, así que algunos han indicado que usan los juegos en diferentes etapas, mientras que otros los usan sólo en una etapa.

3.6.11. Pregunta 11

Según el grado de importancia que tienen los juegos didácticos en las clases de español como lengua extranjera, los encuestados han puesto en el primer lugar los juegos de expresión oral: el 42% piensa que son fundamentales, el 50% que son muy importantes y el 8% persona que son bastante importantes. Luego siguen los juegos lexicales: el 83% considera que estos juegos son muy importantes y el 17% que son fundamentales. En el tercer lugar están los juegos gramaticales, mientras que los juegos de expresión escrita y la ortografía les resultan menos importantes.

Tabla 2: Evaluación de la importancia de los juegos didácticos

En la tabla se presentará la evaluación de la importancia de los juegos didácticos por parte de los encuestados (*1 = nada importante, 2 = importante, 3 = bastante importante, 4 = muy importante, 5 = fundamental*).

Tipo de juego:	1	2	3	4	5
Juegos de ortografía y expresión escrita	0%	33%	33%	33%	0%
Juegos gramaticales	0%	8%	25%	42%	25%
Juegos lexicales	0%	0%	0%	83%	17%
Juegos de expresión oral	0%	0%	8%	50%	42%

3.6.12. Pregunta 12

En esta pregunta los encuestados han tenido que evaluar los tipos de los juegos didácticos según la frecuencia con la que los usan en sus clases. Los juegos que usan con más frecuencia en las clases son los juegos cuyo objetivo es la expresión oral e interacción: el 25% los usa siempre, en casi todas las clases y el 58% de los encuestados los usa con mucha frecuencia. Luego siguen los juegos relacionados con el léxico y en el tercer lugar se encuentran los juegos gramaticales, que también se usan bastante. En el último lugar están los juegos de expresión escrita y ortografía que se usan bastante poco: el 42% de los encuestados casi nunca usa ese tipo de juego y sólo el 8% los usa a menudo.

Tabla 3: Frecuencia del uso de los juegos didácticos según su tipo

En la tabla se presentará la evaluación de la frecuencia del uso de los juegos didácticos por parte de los encuestados (*1 = nunca, 2 = casi nunca, 3 = a veces, 4 = muchas veces, 5 = siempre*).

Tipo de juego:	1	2	3	4	5
Juegos de ortografía y expresión escrita	0%	42%	50%	8%	0%
Juegos gramaticales	0%	0%	25%	50%	25%
Juegos lexicales	0%	8%	8%	42%	42%
Juegos de expresión oral	0%	0%	17%	58%	25%

3.6.13. Pregunta 13

Los juegos que los encuestados más usan en las clases son más o menos los juegos tradicionales adaptados al aprendizaje de español, como por ejemplo bingo, memori, adivina quién, tabú, juego de oca, etc. Éstos son considerados los juegos tradicionales porque existen sus versiones originales que no están necesariamente relacionadas con el aprendizaje de las lenguas extranjeras, pero los profesores los han adaptado y les resulta bastante fácil usarlos en las clases porque la mayoría de los estudiantes ya conoce las reglas y sabe cómo jugarlos.

Otros juegos que usan podemos decir que son los juegos clásicos del aprendizaje de la lengua extranjera: rellenar/encontrar los datos que faltan, encontrar las diferencias en las fotos, alto el lápiz, juegos de mesa, concursos de todo tipo y juegos de rol. Cuando se mira a las repuestas puede parecer que casi no hay los juegos originales elaborados por los profesores mismos, pero esto no tiene que ser el caso, porque se puede tomar un juego clásico, por ejemplo, un concurso como “¿Quién quiere ser millonario?” e inventar propias preguntas relacionadas con los temas que se hacen en las clases.

3.6.14. Pregunta 14

El objetivo más común que se pone ante los alumnos es el aprendizaje o repaso de algunos contenidos gramaticales (para el 92% de los encuestados) o lexicales (100%). En el segundo lugar está el repaso completo de una lección o unidad del manual para el 75% de los profesores encuestados, luego sigue la comprensión del texto oral y la expresión oral (para el 50%). Sólo el 17% de los profesores ha indicado que también usan los juegos para cumplir un objetivo relacionado con la expresión escrita y la ortografía.

3.6.15. Pregunta 15

En esta pregunta los encuestados han tenido que evaluar qué importancia tienen para ellos diferentes factores al elegir un juego didáctico. El factor más importante para los encuestados es la necesidad de que el juego esté adaptado a los intereses y necesidades de sus alumnos. Luego sigue el cumplimiento de algún objetivo lingüístico y la necesidad de que los alumnos aprendan algo nuevo jugando.

Otros factores a los que prestan atención son la necesidad de que el juego esté adaptado a la edad de los alumnos y la adaptabilidad del juego, es decir, que se puede usar en diferentes etapas de la clase, en diferentes niveles del dominio de la lengua, con los alumnos de diferentes edades. Luego sigue la diversión de los alumnos, que es bastante importante, pero obviamente hay otros factores más importantes, lo que es lógico, ya que no es necesario sólo divertirse jugando, sino el objetivo principal es aprender. Los dos factores que a las profesoras les parecen menos importantes son el hecho de que el profesor debe tener el papel secundario en el juego y la imposibilidad de corregir los errores.

3.6.16. Pregunta 16

Esta pregunta está relacionada con la influencia de los juegos didácticos en la motivación de los alumnos y casi todos los encuestados (el 71%) están de acuerdo que los juegos aumentan la motivación de sus alumnos y por esto hay que usarlos, pero no se debe exagerar y abusar su uso, sino hay que combinar las actividades de este tipo con otros métodos de aprender. Sólo el

7% ha indicado que no piensa que esto influya en la motivación y que los juegos puedan sólo desmotivar a los alumnos adultos porque son demasiado infantiles.

Tabla 4: Influencia de los juegos didácticos en la motivación de los alumnos

En la tabla se presenta la opinión de los profesores sobre la influencia de los juegos didácticos en la motivación de los alumnos y su deseo de estudiar.

¿Considera usted que el uso de los juegos didácticos aumenta la motivación de los estudiantes y su deseo de estudiar?	Porcentaje
Sí, pero no hay que exagerar con los juegos, sino hay que usar también otras actividades.	71%
Sí, por eso hay que usar muchos juegos, en casi todas las clases.	14%
Sí, pero los juegos no son imprescindibles: los alumnos pueden ser motivados y sin juegos.	7%
No, los juegos pueden sólo demotivar a los estudiantes adultos, porque no son adecuados para ellos, sino para los niños.	7%
No, los juegos didácticos no influyen en la motivación de ninguna manera.	0%
No, los estudiantes adultos de español ya tienen suficiente motivación, y sin juegos.	0%

3.6.17. Pregunta 17

Los problemas más comunes con los que se encuentran los profesores al usar los juegos didácticos son que muchas veces los alumnos no entienden bien las reglas del juego (67%) y no perciben el juego como una manera de aprender, sino piensan que estas actividades sirven solamente para divertirse (50%). Otros problemas con los que tropiezan los profesores es la imposibilidad de que todos los alumnos participen igualmente en los juegos (42%), demasiada competitividad de algunos estudiantes (33%), la imposibilidad de corregir los errores que hacen los alumnos (33%) y el profesor necesita mucho tiempo para preparar un juego (42%).

Tabla 5: Problemas en el uso de los juegos didácticos

En la tabla se presentarán los problemas más comunes con los que se encuentran los profesores al usar los juegos didácticos en la parte derecha, y en la parte izquierda el porcentaje de los encuestados que ha tenido esos problemas. En esta pregunta los profesores han podido elegir varias respuestas.

Problemas	Número de respuestas
Los alumnos no entienden bien las reglas.	67%
Los alumnos no lo toman en serio, piensan que los juegos son sólo para divertirse.	50%
Los alumnos no participan igualmente: los mejores siempre tienen el papel principal y los demás el papel secundario.	42%
El profesor necesita mucho tiempo para preparar algo.	42%
En el grupo siempre hay un alumno demasiado competitivo.	33%
El profesor no puede corregir los errores de los alumnos.	33%
Muchos juegos no son adecuados para todo el grupo, para su edad o el tema.	25%
A los alumnos no les gusta este tipo de actividades.	17%
El profesor no puede controlar el proceso de aprendizaje como en otras actividades.	17%
Los alumnos no ven el sentido del juego.	8%
Los alumnos aprenden mejor cuando se usan otras técnicas de aprendizaje.	8%
El profesor pierde el tiempo jugando con los adultos.	0%
Los juegos son demasiado infantiles para los adultos.	0%
Los juegos duran demasiado y se pierde el tiempo que se puede aprovechar de una manera mejor con otras actividades "serias".	0%

3.6.18. Pregunta 18

En esta pregunta los encuestados han tenido que evaluar en qué grado están de acuerdo con las afirmaciones relacionadas con los juegos didácticos destinados al aprendizaje y la práctica de la ortografía y la expresión oral. La mayoría de los profesores encuestados (75%) está de acuerdo que es necesario practicar esta destreza no solamente en los niveles elementales, sino también en los niveles más altos. Consideran que esta destreza, en general, no se trabaja suficientemente en las clases (83%), pero, sin embargo, hay que insistir en ella a pesar de que no resulte tan interesante para los alumnos como otras destrezas. El 25% de los profesores está moderadamente de acuerdo con la afirmación de que es mejor poner más énfasis en otros elementos de la lengua, como, por ejemplo, la gramática o la expresión oral, mientras que el 58% está moderada o completamente en desacuerdo con esta afirmación.

La mayoría de los encuestados (92%) piensa que la expresión escrita y la ortografía pueden ser divertidas y que se pueden practicar usando los juegos didácticos, pero de sus respuestas anteriores está claro de que este tipo de los juegos es el que usan menos, probablemente por la falta de tiempo para dedicarse a este aspecto de la lengua. Es interesante que el 75% considera que el método tradicional de practicar la expresión oral escribiendo las redacciones y textos diferentes no es la mejor manera de practicar esta destreza, pero es el método que más usan.

La mitad de las encuestadas está de acuerdo con la afirmación de que en las clases de español se pone más énfasis en la gramática y el vocabulario que en la expresión escrita, mientras que la otra mitad no piensa así. Además, el 8% ha indicado en sus respuestas que piensa que la expresión escrita y la ortografía no se practican suficientemente y que no hay suficiente material didáctico disponible.

Tabla 6: Evaluación del uso de los juegos didácticos de ortografía y expresión oral

En la tabla se presentarán diferentes afirmaciones relacionadas con los juegos de ortografía y expresión oral en la parte derecha, y en la parte izquierda se podrá ver el porcentaje de los encuestados que está de acuerdo con estas afirmaciones y en qué grado (*1 = completamente en desacuerdo, 2 = moderadamente en desacuerdo, 3 = no sé, 4 = moderadamente de acuerdo, 5 = completamente de acuerdo*).

Afirmación	1	2	3	4	5
La ortografía se aprende sólo en los niveles más bajos (A1, A2).	50%	42%	8%	0%	0%
Es necesario practicar la ortografía y en los niveles más altos como, por ejemplo, B2 o C1.	8%	17%	0%	42%	33%
A los alumnos no les gusta escribir, por eso no hay que insistir en esta destreza.	92%	8%	0%	0%	0%
La ortografía y la expresión escrita se trabajan suficiente en las clases de ELE.	8%	75%	17%	0%	0%
Es mejor poner énfasis en otros elementos de la lengua, por ejemplo gramática y expresión oral.	25%	33%	8%	33%	0%
Las actividades de escribir no pueden ser divertidas y no hay otra manera de aprenderlo que escribir.	67%	25%	8%	0%	0%
La ortografía y la expresión oral no se pueden practicar con los juegos didácticos.	66%	17%	17%	0%	0%
Las técnicas tradicionales son las mejores para practicar la ortografía y la expresión escrita (por ejemplo, redacciones).	17%	58%	8%	17%	0%
No hay muchos juegos didácticos disponibles a los profesores para practicar esta destreza.	0%	8%	17%	42%	33%

3.6.19. Pregunta 19

Igual que en la pregunta anterior, aquí los encuestados han tenido que evaluar en qué grado están de acuerdo con las afirmaciones relacionadas con los juegos gramaticales y lexicales. Los profesores encuestados piensan que las actividades lúdicas se pueden usar en todos los niveles del dominio de la lengua. En su opinión usar los métodos tradicionales para aprender gramática o léxico, como rellenar huecos con un tiempo verbal o hacer listas de las palabras desconocidas, no es la mejor manera de estudiar. La mayoría (83%) piensa que los juegos gramaticales y lexicales son una manera buena e interesante para aprender e indican que a sus alumnos les gustan esas actividades.

Además, los juegos didácticos que tienen los objetivos gramaticales o lexicales les parecen muy buenos no solamente para el repaso del contenido ya aprendido, sino también y para el aprendizaje del material nuevo, incluso consideran que los alumnos memorizan el contenido con más facilidad. Sólo el 8% ha indicado que usa los juegos también cuando tiene que introducir un contenido nuevo, mientras que las demás los usan, en general, para repaso o al final de la clase. Igual que con las actividades lúdicas de expresión escrita, los encuestados piensan que el material didáctico dedicado al uso de las actividades lúdicas no es suficientemente disponible.

Tabla 7: Evaluación del uso de los juegos didácticos gramaticales y lexicales

En la tabla se presentarán diferentes afirmaciones relacionadas con los juegos de gramática y léxico en la parte derecha y en la parte izquierda se podrá ver el porcentaje de los encuestados que está de acuerdo con estas afirmaciones y en qué grado (*1 = completamente en desacuerdo, 2 = moderadamente en desacuerdo, 3 = no sé, 4 = moderadamente de acuerdo, 5 = completamente de acuerdo*).

Afirmación	1	2	3	4	5
En las clases de español se pone más énfasis justamente en estos elementos que en, por ejemplo, la expresión escrita.	8%	50%	0%	25%	17%
La mejor manera de aprender gramática es con los ejercicios gramaticales (por ejemplo, rellenar las frases con el verbo).	33%	50%	0%	17%	0%
La mejor manera de aprender el léxico es haciendo listas de palabras desconocidas.	58%	42%	0%	0%	0%
A los alumnos adultos no les gustan los juegos gramaticales o lexicales; prefieren la manera tradicional de aprendizaje.	58%	17%	8%	17%	0%
El juego didáctico es una manera divertida para aprender gramática y léxico.	0%	8%	8%	17%	67%
Los juegos didácticos son buenos sólo para repasar	50%	33%	0%	8%	8%

algún contenido léxico o/y gramatical y no hay que usarlos cuando se aprende algo nuevo.					
Los juegos didácticos con el contenido gramatical y/o léxico se pueden usar sólo en los niveles más bajos y en los altos no.	84%	8%	0%	8%	0%
Jugando los estudiantes memorizan mejor el vocabulario y las reglas gramaticales.	0%	17%	8%	33%	42%
No hay muchos juegos didácticos disponibles a los profesores para practicar esta destreza.	0%	25%	8%	42%	25%

3.6.20. Pregunta 20

Evaluable en qué grado están de acuerdo con las afirmaciones relacionadas con los juegos destinados para practicar la expresión oral, el 92% de los encuestados considera que hay que insistir en este elemento desde el principio y no sólo en los niveles más altos cuando los alumnos ya tienen un conocimiento concreto. Lo interesante es que la mayoría (75%) piensa que los temas de los manuales de ELE no son adecuados para los adultos y que es necesario complementarlos con las actividades lúdicas adicionales. Además, para ellos los juegos didácticos cuyo objetivo es la expresión oral son una de las mejores maneras para practicar esta destreza porque los alumnos usan la lengua en las situaciones más reales que cuando usan el manual. Otra ventaja de las actividades lúdicas es que los alumnos se sienten más relajados y se expresan más libremente sin tener miedo de cometer errores. También el 67% está de acuerdo de que no hay que insistir sólo en la interacción de los alumnos con el profesor, sino es importante que los alumnos comuniquen entre sí.

El 17% de los encuestados piensa que a los alumnos les pueden frustrar los juegos didácticos destinados a la práctica de la expresión oral, porque siempre ganan los alumnos mejores o los más avanzados, mientras que el 33% no está de acuerdo con esta afirmación y el 33% no lo sabe o no lo ha notado hasta ahora. La mayoría de los encuestados (58%) también ha declarado que piensa que no hay suficiente material que trata adecuadamente el tema del juego didáctico destinado a la práctica de la expresión oral y la comunicación.

Tabla 8: Evaluación del uso de los juegos didácticos de expresión oral

En la tabla se presentarán diferentes afirmaciones relacionadas con los juegos de expresión oral en la parte derecha y en la parte izquierda se podrá ver el porcentaje de los encuestados que está de acuerdo con esas afirmaciones y en qué grado (*1 = completamente en desacuerdo, 2 = moderadamente en desacuerdo, 3 = no sé, 4 = moderadamente de acuerdo, 5 = completamente de acuerdo*).

Afirmación	1	2	3	4	5
En los niveles bajos (A1, A2) no hay que insistir en este elemento, sino en los niveles cuando los alumnos ya tienen un cierto conocimiento de la lengua.	67%	25%	0%	8%	0%
Hay que practicar la expresión oral y la comunicación en todos los niveles.	0%	0%	8%	8%	84%
Los temas en los manuales de ELE son adecuados para los adultos y no es necesario complementarlos con las actividades lúdicas.	75%	25%	0%	0%	0%
Lo mejor es que los alumnos hablen la mayoría del tiempo con el profesor porque así el profesor puede corregir sus errores.	17%	50%	8%	8%	17%
Los juegos didácticos son la mejor manera de practicar la expresión oral.	0%	8%	17%	42%	33%
A los alumnos les frustran los juegos para practicar la expresión oral porque siempre ganan los alumnos que saben más y los alumnos tímidos participan menos que los extrovertidos.	8%	42%	33%	17%	0%
Jugando los alumnos usan la lengua en las situaciones más reales y naturales que cuando usan el manual.	0%	16%	0%	42%	42%
Jugando los alumnos se relajan más y hablan con más libertad, sin miedo de cometer errores.	0%	17%	8%	33%	42%
No hay muchos juegos didácticos disponibles a los profesores para practicar esta destreza.	9%	33%	0%	25%	33%

3.7. Discusión

La mayoría de las respuestas obtenidas con esta encuesta ha sido esperada, aunque ha habido algunos resultados que han sorprendido. Los profesores encuestados en general tienen buena opinión sobre los juegos didácticos y los usan con más o menos frecuencia en las clases con los estudiantes adultos. No piensan que los juegos sean demasiado infantiles para los alumnos adultos y esto no es la razón por la que no los usan mucho, sino se trata de otros factores como la falta de tiempo y el material adecuado o el interés del grupo.

En cuanto a la falta del interés del grupo, el profesor puede cambiar esto introduciendo gradualmente más juegos que les resultan interesantes a los alumnos. El problema con esto es que los alumnos están acostumbrados a la forma tradicional de estudiar que se usa por años en las escuelas primarias y secundarias y probablemente por esto no aceptan bien los juegos y los pueden considerar inútiles. La única manera de mostrarles que el juego también puede servir para aprender y no sólo para divertirse es explicándoles qué es lo que se va a aprender o repasar con el juego que se usa. De esta manera, con el tiempo y cuando ven que los juegos les ayudan en su proceso de aprendizaje, los alumnos adultos se abrirán más a esas actividades. Está claro que no se pueden y no se deben usar sólo los juegos, tampoco hay que insistir demasiado en ellos si al grupo no les gustan, pero se puede, por lo menos, cambiar un poco la opinión de los alumnos cómo hay que estudiar y mostrarles que aprender una lengua puede y debe ser divertido e interesante.

En las respuestas nadie de los encuestados ha declarado que usa los juegos sólo cuando se lo piden los alumnos, pero de todos modos los deseos de los alumnos son un factor muy importante a la hora de usar las actividades lúdicas. Es normal que exista diálogo entre el profesor y los alumnos y que el profesor se adapte a las necesidades de los alumnos, pero no puede tomar en cuenta sólo esto. Justamente esto se ha podido ver en estas respuestas: los profesores respetan los deseos de sus alumnos y los toman en cuenta al planear la clase, pero esto no es el único criterio. El proceso de aprendizaje es un proceso sujeto a diferentes cambios y el profesor lo planea y dirige tomando en cuenta varios factores que influyen en su calidad, justamente por lo que nunca puede ser igual, porque es poco posible tener grupos iguales, con los mismos intereses, preferencias, deseos, motivación, etc.

Los profesores prefieren usar los juegos en los niveles más bajos y según aumenta el nivel del conocimiento de los estudiantes disminuye la cantidad de las actividades lúdicas presentes en

las clases. En los niveles más bajos todos los profesores encuestados están a favor del uso de las actividades lúdicas, pero su interés para ellas disminuye en los niveles más altos. Puede ser que en los resultados haya influido el hecho de que la mayoría de los encuestados no ha trabajado en los niveles como C1 o C2 y pocos han trabajado en B2, y por esto no tienen suficiente experiencia en trabajar con los adultos en los niveles más altos. Como ya se ha mencionado en la parte teórica, los juegos se pueden usar en todos los niveles del dominio de una lengua extranjera. Está claro que no se usan los mismos juegos en A1 y B2, pero eso no quiere decir que hay que eliminar por completo esas actividades de las clases sólo porque los estudiantes ya están en un nivel más alto.

Muchos profesores suelen usar bastantes juegos didácticos al principio del proceso del aprendizaje de español para provocar interés en los estudiantes y aumentar su motivación y deseo de aprender. Cuando pasa cierto tiempo y los alumnos ya tienen un conocimiento y llegan a los niveles más altos, algunos profesores usan menos juegos o no los usan en absoluto, considerando que los alumnos ya están suficientemente interesados y no es necesario motivarles de esta manera, pero esto no es así. La motivación influye mucho en el proceso de aprendizaje y cada uno de nuestros estudiantes tiene sus propias razones para aprender español. La tarea del profesor es mantener esta motivación cuánto más posible, incluso sería ideal aumentarla para que los alumnos quisieran seguir estudiando.

De las respuestas se ve que los profesores dan preferencia a los juegos gramaticales y lexicales, mientras que los juegos destinados a la expresión escrita se usan bastante poco. En la enseñanza de las lenguas extranjeras normalmente se presta menos atención a la ortografía y la expresión escrita; justamente por esto los profesores no usan muchas actividades lúdicas de este tipo. Los juegos gramaticales y lexicales, igual que los juegos cuyo objetivo es la expresión oral, resultan más populares e interesantes tanto para los profesores como para los alumnos, incluso es más disponible el material que está orientado a la práctica y al perfeccionamiento de estas destrezas. La mayoría de los estudiantes quiere aprender una lengua para poder comunicar en ella y quieren aprender hablarla, por lo que se pone más énfasis en este elemento de la lengua. Esto es, probablemente, una de las razones porque los profesores prefieren las actividades con las que se trabajan esas destrezas y los usan más que los juegos de expresión escrita.

La mayoría de los profesores usa los juegos cuando hay que repasar algún contenido o una lección del libro, mientras que a la hora de aprender un material nuevo no usan este tipo de las

actividades, sino prefieren la manera tradicional de aprendizaje. Además, de las respuestas se puede concluir que son muy pocos los profesores que usan las actividades lúdicas en la parte central de la clase, sino les usan mayoritariamente al final cuando los alumnos ya están cansados y necesitan algo para "despertarse" o al principio de la clase para repasar el contenido de la clase anterior.

En general, a los profesores les gustan los juegos, pero son muchos que los ven como la manera de relajar a sus estudiantes y justamente por eso los usan cuando notan que los alumnos ya no tienen ganas de trabajar, cuando disminuye su motivación, cuando están demasiado cansados, etc. Se puede concluir que justamente por la percepción de los juegos como algo para "despertar" a los alumnos para que puedan continuar con el trabajo "serio", la mayoría de los profesores evita usar las actividades lúdicas cuando presenta a los estudiantes algún material nuevo. Esto no debería ser así, porque existen también muchas actividades con el elemento lúdico destinadas al uso en la parte central de la clase (cuando normalmente se hace algo nuevo). No hay que tener miedo de que los alumnos no lo vayan a entender si no les presentamos, por ejemplo, un tiempo verbal de una manera tradicional. Al contrario, a los alumnos les puede resultar más fácil aprender este tiempo con un método diferente, ya que no lo van a percibir como algo nuevo y difícil y probablemente les será más fácil aprenderlo así. Está claro de que es necesario preparar y acostumbrar el grupo a esta manera de trabajo, pero esto se hace gradualmente, desde las primeras clases y después de un cierto tiempo los estudiantes ya no van a pensar que los juegos sirven solo para distraerlos, sino se van a acostumbrar a aprender jugando.

No es bueno que los profesores usen los juegos didácticos sólo cuando notan que los alumnos no tienen ganas de trabajar o cuando les sobra el tiempo, porque de esta manera a los alumnos se les manda un mensaje equivocado. Haciendo esto, los alumnos perciben el juego como una actividad que sirve para divertirse y no para estudiar y nunca debería ser así. Todos los juegos que se usan en la clase deben ser no sólo planeados detalladamente, sino también adaptados al grupo al que enseñamos. Como ya se ha mencionado en la parte teórica, no basta que el profesor tenga a su disposición muchos juegos didácticos diferentes, sino es imprescindible que los sepa usar correctamente y esto significa usarlos en el tiempo adecuado, con el tema adecuado, con el grupo cuyos intereses están presentes en este juego, etc. Con esto no se quiere decir que no es bueno que los profesores tengan una actividad lúdica en reserva para usarla si les sobra el tiempo, pero no pueden usar cualquier actividad sólo para hacer algo hasta terminar la clase. Estas actividades también tienen que estar preparadas antes y no se

pueden usar siempre las mismas, sino deben variar en el tema, la manera de jugar y muchos otros factores.

En cuanto al tratamiento de los juegos didácticos en los manuales, se han podido notar algunas contradicciones en las respuestas de los encuestados. Aunque la opinión de los profesores sobre la adecuación de los juegos para los estudiantes adultos está dividida, de las respuestas se puede concluir que la mayoría usa las actividades lúdicas de los manuales también con sus grupos adultos. Los encuestados están de acuerdo que no se pueden usar todas las actividades porque algunas no resultan interesantes a sus alumnos, pero en general estas actividades representan buen material complementario para los alumnos de distintas edades.

Como ya hemos dicho, en las respuestas relacionadas con la calidad y la cantidad de los juegos didácticos ha habido bastantes contradicciones. Los encuestados en general piensan que no hay suficiente material lúdico en los manuales, pero al mismo tiempo una de las fuentes principales para los juegos que usan son justamente estos manuales. A pesar de decir que hay pocos juegos, en general piensan que los que están en los manuales son de buena calidad y con frecuencia los usan en la clase o como inspiración para crear algo similar. Puede ser que los encuestados busquen juegos didácticos mayoritariamente en los manuales de ELE que usan para enseñar, porque no saben qué otros materiales existen en el mercado, dado que no asisten a los talleres de formación para los profesores de ELE y no están familiarizados con los materiales relacionados con las actividades lúdicas.

3.8. Conclusión

La hipótesis inicial antes de hacer la investigación fue que los profesores no usan mucho los juegos didácticos en la educación de los adultos, sea por considerarlos demasiado infantiles o por la falta del conocimiento sobre este tema o por la falta de los materiales adecuados. Esta hipótesis ha sido parcialmente refutada al analizar los resultados obtenidos, dado que se puede ver que los profesores no ven a los juegos como un problema, sino como las actividades que pueden mejorar la calidad de sus clases. Lo que ha sido completamente comprobado es el hecho de que los profesores no tienen a su disposición suficiente material dedicado a este tema o no están suficientemente informados sobre el material que existe, dado que justamente esto es uno de los problemas que mencionan a la hora de usar las actividades lúdicas. Está claro de que todavía existen bastantes problemas, como el uso de los juegos sólo para trabajar algunas destrezas o sólo en algunas etapas de la clase, pero esto se puede arreglar con la educación de los profesores.

La mayoría de los profesores encuestados no tiene mucha experiencia en la enseñanza y no participa con regularidad a los talleres para el desarrollo profesional, por lo que puede ser que les falte información sobre el uso adecuado de los juegos didácticos en la clase. No hay que tener miedo de usar estas actividades con los alumnos adultos o cuando se trabaja el material nuevo, porque al juego puede facilitar a los alumnos el aprendizaje de cualquier material que se trabaja, pero con la condición de que se usa adecuadamente. Hay que mostrar a los profesores cómo elaborar los juegos buenos que son adecuados para la gente de diferente edad, que se pueden adaptar con facilidad a los temas que se trabajan en las clases y a los intereses de los estudiantes, pero con los que se trabajan también diferentes destrezas.

Desde el principio del proceso de la enseñanza y el aprendizaje de la lengua española hay que usar las actividades lúdicas con los estudiantes, porque de esta manera comprenderán que el juego no sirve sólo para relajarse del material obligatorio, sino que esto es una técnica de aprendizaje con la que pueden aprender mucho. El problema que a menudo tienen los profesores con los alumnos adultos es el hecho de que la gente en Croacia todavía no está acostumbrada a este tipo de aprendizaje y asocian el juego sólo con los niños y el tiempo libre. Esto pasa por el sistema educativo en el que los alumnos pasan muchos años, por lo que están acostumbrado a sólo una manera de estudiar, la manera tradicional. La tarea del profesor es mostrarles que existen diferentes métodos de aprender y que el aprendizaje no tiene que ser

algo aburrido ni difícil, sino que se pueden adquirir nuevos conocimientos divirtiéndose y disfrutando del material que se aprende, en este caso la lengua española.

Otro factor que influye en el uso de los juegos didácticos son los materiales que tratan adecuadamente este tema. Los profesores están de acuerdo de que en los manuales de ELE no se pueden siempre encontrar las actividades lúdicas interesante, adecuadas y/o adaptables. Es evidente de que se debería mejorar la calidad y la cantidad de los juegos didácticos en los manuales, porque muchos no se pueden usar con los alumnos adultos. Los profesores también deberían informarse más sobre los materiales que existen en el mercado y que tratan precisamente el tema del uso del elemento lúdico en las clases de ELE. Hay mucho material disponible en Internet y numerosas muestras de los juegos didácticos elaboradas por otros profesores, pero también hay numerosos manuales dedicados a este tema en los que se pueden encontrar las informaciones necesarias en cuanto al uso de los juegos y su elaboración. No basta que el profesor tenga un juego muy bueno, sino es imprescindible que lo sepa usar adecuadamente, en el momento adecuado, incluso adaptarlo o cambiarlo si es necesario. El objetivo de cada juego didáctico debe ser el aprendizaje de los alumnos y justamente por esto el profesor debe conocer muy bien los estudiantes con los que trabaja, para saber qué les interesa, qué les es divertido y cómo aprenden mejor. El juego debe ser divertido a los alumnos, pero no sólo esto; también se debe usar como una herramienta del aprendizaje con la que los alumnos usan la lengua en las situaciones reales, no tienen miedo de cometer errores y notan su progreso.

4. PARTE PRÁCTICA

4.1. Ejemplos de los juegos didácticos

En esta última parte de la tesina, se van a presentar los ejemplos de los juegos didácticos que se pueden usar en diferentes niveles y con temas variados. Como se ha podido ver en la encuesta, los profesores prefieren los juegos para trabajar unas destrezas, mientras que otras tienen un papel secundario y esto no debería ser así. Existe gran cantidad de las actividades lúdicas que son adaptables, accesibles a los profesores, prácticas e interesantes para usar en la clase, por lo que en la continuación se van a presentar cuatro juegos didácticos destinados a la práctica de diferentes destrezas.

En la parte teórica, los juegos los hemos dividido en los juegos destinados a la práctica y desarrollo de la expresión oral, de la expresión escrita, de gramática y de léxico y ahora vamos a presentar ejemplos para estos tipos de juegos. Los profesores no deberían poner énfasis en sólo un aspecto de la lengua, lo que hace la mayoría, y por esto se darán ejemplos de los juegos que combinan diferentes destrezas y en los que los alumnos de verdad pueden usar sus conocimientos de la lengua extranjera que estudian. Además, los juegos presentados se pueden adaptar fácilmente al nivel de conocimiento de los estudiantes o a los temas que les resultan interesantes. Para cada juego se dará un ejemplo y se hará un comentario breve para destacar cuáles son las ventajas de usarlo en las clases de español con los estudiantes adultos.

Todos los juegos presentados, los hemos elaborado nosotros personalmente, no los hemos tomado de ningún manual. Para algunos hemos tomado como la base un juego clásico que existe sin objetivos lingüísticos, algunos hemos encontrado en otra lengua extranjera y los hemos adaptamos al español, mientras que algunos son los juegos típicos que se usan frecuentemente en las clases de ELE, como el juego de Ahorcado o la actividad en la que hay que inventar las definiciones de las palabras. De estos ejemplos se puede ver que los profesores deberían informarse más sobre los materiales que existen, dado que en la encuesta muchos han dicho que en el mercado no hay suficiente material que trata las actividades lúdicas o deberían tratar de inventar ellos mismos los juegos que después podrán usar en sus clases.

4.2. Juego de expresión escrita

Nombre del juego	Mis versos son tus versos
Nivel	A1-C2
Destrezas	Ortografía y expresión oral, comprensión del texto escuchado, expresión oral
Objetivos	Practicar la ortografía, la expresión escrita, la pronunciación, usar el léxico y la gramática correctamente
Número de participantes	1-20
Duración	30 minutos
Preparación	El profesor necesita preparar una canción que va a escuchar con los alumnos en la clase. Es necesario tener escrita la letra de la canción con huecos que los alumnos necesitan rellenar.
Procedimiento	<p>El profesor dice a los alumnos que les ha traído una canción que no está terminada todavía y le falta la letra y el título. Les explica que su tarea es escribir la letra que falta y pensar en el título de la canción. Les da unos 10 minutos para escribirlo. Los alumnos pueden trabajar solos, en parejas o en grupos: esto depende del número de los estudiantes en la clase y del profesor. Durante todo este tiempo, el profesor tiene que controlar qué escriben los estudiantes y advertirles a los errores que hacen, incluso ayudarles corregir los errores si es necesario.</p> <p>Al terminar la letra, los alumnos leen al resto de la clase lo que han escrito y de esta manera comparan sus respuestas. Cuando todos leen sus respuestas, el profesor les pone la canción en la versión original para ver qué es lo que de verdad dice el autor. Al escuchar la canción original, los alumnos comentan qué piensan sobre la versión original y qué versión les gusta más.</p>

	<p>A continuación el profesor les pide que lean los títulos que han puesto a la canción. Luego todo el grupo tiene que ponerse de acuerdo qué título poner a la canción, porque puede haber sólo uno.</p> <p>El profesor no dice a los alumnos el título verdadero, sino tienen que adivinarlo con el juego "Ahorcado". También en esta etapa del juego, los alumnos pueden trabajar solos, en parejas o en grupos.</p>
Variación	<p>El profesor puede decir a los alumnos el título de una canción y ellos tienen que escribir un poema corto que corresponde al título. Otra variación es usar algún cuento en vez de la canción para que los alumnos inventen los acontecimientos o, por ejemplo, el fin de esta historia.</p>

Comentario:

Como se ha podido ver en la encuesta, los juegos didácticos relacionados con la ortografía y la expresión escrita son los que los profesores menos usan en sus clases. Este juego nos parece bueno porque combina varios aspectos de la lengua: los alumnos no sólo practiquen la expresión escrita, sino también pueden aprender mucho léxico nuevo, usan activamente la gramática y aprenden algo de la cultura de la lengua que estudian. Además, se trabaja en diferentes destrezas: expresión escrita, comprensión del texto y la expresión oral.

Esta actividad permite algunas variaciones, pero, en general, no muchas. Sin embargo, es buena para hacer los ejercicios de ortografía y expresión escrita, porque a los alumnos no les resulta aburrida y no la perciben como una actividad en la que se controla su expresión escrita, sino se concentran más en la canción que escuchan. Además se puede adaptar al nivel de los alumnos: los que están en, por ejemplo, A1 deben escribir sólo algunas palabras, mientras que los de nivel B1 pueden escribir todas las frases que faltan, incluso todo el coro o la estrofa.

Ejemplo:

Hemos tomado la canción "Muerte en Hawaii" del cantante Calle 13 como ejemplo para esta actividad. Lo ideal sería usar esta canción en el nivel B1, pero se puede usar desde el nivel A2 con muy buena preparación anterior, porque hay muchas palabras desconocidas. En la ficha de estudiantes falta la letra de la canción y los alumnos tienen que rellenar los huecos inventando la letra. En la ficha del profesor está la letra original de la canción.

Ficha para los estudiantes:

TÍTULO:

.....

Yo he peleado con cocodrilos

Me he balanceado sobre un hilo cargando más
de 500 kilos

Le he dado la vuelta al mundo

He cruzado cien laberintos.....

Respiro dentro y fuera del agua como las focas

Soy a prueba de fuego, agarro balas con la
boca

Mi creatividad vuela como los aviones

Puedo construir un cerebro
.....

Hablo todos los idiomas de todos los
abecedarios

Tengo más vocabulario

Tengo vista de águila, olfato de perro

Puedo caminar

Soy inmune a.....

No necesito bendiciones porque siempre
tengo buena suerte

Ven conmigo a dar un paseo por el parque

Porque tengo más cuentos

.....

CORO: Por ti...

Todo lo que hago lo hago por ti

Es que tú me sacas lo mejor de mí

Soy todo lo que soy,

Porque tú eres todo lo que quiero

Puedo brincar la cuerda con una sola pierna

Veo en la oscuridad sin usar una linterna

Te cocino

Puedo soplar las nubes grises.....

También sé cómo comunicarme por telepatía

Por ti cruzo la frontera sin visa

Y le saco una buena sonrisa.....

Por ti respiro antes de morirme

Por ti voy a la iglesia

Sigo siendo el rey aunque no tenga reino

Mi sudor huele a

Sé pelear todas las artes marciales

También sé cómo comunicarme con
.....

Mientras más pasa el tiempo me veo más
joven

Esta canción la compuse.....

CORO: Por ti...

Ficha del profesor:

"Muerte En Hawaii" – Calle 13

Yo he peleado con cocodrilos

Me he balanceado sobre un hilo cargando más de 500 kilos

Le he dado la vuelta al mundo en menos de un segundo

He cruzado cien laberintos y nunca me confundo

Respiro dentro y fuera del agua como las focas

Soy a prueba de fuego, agarro balas con la boca

Mi creatividad vuela como los aviones

Puedo construir un cerebro sin leer las instrucciones

Hablo todos los idiomas de todos los abecedarios

Tengo más vocabulario que cualquier diccionario

Tengo vista de águila, olfato de perro

Puedo caminar descalzo sobre clavos de hierro

Soy inmune a la muerte

No necesito bendiciones porque siempre tengo buena suerte

Ven conmigo a dar un paseo por el parque

Porque tengo más cuentos que contarte que García Márquez

CORO: Por ti...

Todo lo que hago lo hago por ti

Es que tú me sacas lo mejor de mí

Soy todo lo que soy,

Porque tú eres todo lo que quiero

Puedo brincar la cuerda con una sola pierna

Veo en la oscuridad sin usar una linterna

Te cocino lo que quieras, yo soy todo un chef

Puedo soplar las nubes grises pa' que tengas un buen día

También sé cómo comunicarme por telepatía

Por ti cruzo la frontera sin visa

Y le saco una buena sonrisa a la Mona Lisa

Por ti respiro antes de morirme

Por ti voy a la iglesia y escucho toda la misa sin dormirme

Sigo siendo el rey aunque no tenga reino

Mi sudor huele a perfume y nunca me despeino

Sé pelear todas las artes marciales

También sé cómo comunicarme con los animales

Mientras más pasa el tiempo me veo más joven

Esta canción la compuse sin escuchar como Beethoven

CORO: Por ti...

(Letra tomada de la página:
<http://www.azlyrics.com/>)

4.3. Juego de gramática

Nombre del juego	Uno por uno
Nivel	A1-C2
Destrezas	Expresión oral
Objetivos	Aprender o repasar diferentes temas de gramática
Número de participantes	2-20
Duración	20 minutos
Preparación	Tarjetas con elementos gramaticales, por ejemplo, verbos en infinitivo
Procedimiento	<p>Este juego es similar al juego "Uno" que se juega con las cartas. El profesor reparte las cartas a los alumnos. Cada alumno recibe entre cinco y diez cartas (depende del número de los participantes). En ellas están escritos los verbos en infinitivo con la persona y el tiempo verbal en los que hay que ponerlos. Una parte de las cartas queda en la baraja de la que luego se sacan las cartas nuevas. El alumno tira una carta y la persona que juega después de él debe hacer una frase gramaticalmente correcta usando el verbo que está escrito en esta carta y poniéndolo en la persona y el tiempo verbal adecuado. Por ejemplo, si en la carta pone: "pensar (presente, 1. Sg)", el alumno tiene que hacer una frase usando el verbo pensar en presente y en la primera persona de singular: Pienso que este juego es divertido.</p> <p>En una baraja hay cuatro colores: azul, rojo, verde y amarillo. Los infinitivos de los verbos se repiten, pero nunca puede haber dos cartas idénticas en una baraja. Por ejemplo, con el infinitivo "pensar" puede haber varias cartas, pero no son completamente idénticas, sino siempre hay alguna variación (en el tiempo o en la persona en la que hay que poner el verbo):</p>

	<div data-bbox="612 188 1410 448"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pensar (imperfecto, 2.Pl) 2. Pensar (futuro simple, 3.Sg) 3. Pensar (presente de subjuntivo, 1. Pl) </div> <div data-bbox="563 568 1410 1048"> <p>Cuando juegan, los alumnos deben tirar las cartas que llevan el mismo verbo o el mismo color. Por ejemplo, si un alumno tira la carta roja en la que está el verbo "hablar", el alumno que juega después de él, debe tirar una carta con el verbo "hablar" independientemente del color de la carta, o puede tirar una carta roja con otro verbo, por ejemplo "escuchar". Si el alumno no tiene ninguna carta roja o ninguna con el verbo "hablar", debe tomar cartas de la baraja hasta que encuentre una carta que puede usar (roja o que tiene el infinitivo "hablar").</p> </div> <div data-bbox="563 1093 1410 1514"> <p>El alumno debe contestar correctamente a las preguntas para poder tirar una de sus cartas, es decir, si el alumno forma una frase correcta usando el verbo que está en la carta que ha tirado su compañero, entonces él también puede tirar una de sus cartas. A esta carta debe responder el compañero que sigue, es decir, que juega después de él. Si el alumno no responde correctamente, no puede tirar ninguna de sus cartas, incluso tiene que tomar una carta más de la baraja.</p> </div> <div data-bbox="563 1559 1410 1653"> <p>Una baraja de cartas con las que se juega no contiene sólo las cartas con los verbos, sino también las cartas especiales:</p> </div> <div data-bbox="563 1697 1410 1789"> <p>"2 más": cuando el alumno decide usar esta carta, la persona que juega después de él, tiene que tomar dos cartas de la baraja.</p> </div> <div data-bbox="563 1834 1410 1926"> <p>"4 más": cuando el alumno decide usar esta carta, la persona que juega después de él, tiene que tomar cuatro cartas de la baraja.</p> </div> <div data-bbox="563 1971 1410 2007"> <p>"Otro rumbo": cuando un alumno usa esta carta, se cambia el</p> </div>
--	---

	<p>turno en el que se juega. Por ejemplo, si los alumnos juegan de la derecha a la izquierda y alguien tira la carta "otro rumbo", el rumbo cambia y entonces juegan de la izquierda a la derecha.</p> <p>"Cambia el tiempo": el alumno puede cambiar el tiempo verbal si usa esta carta. Así que, si en la carta pone, por ejemplo, pretérito indefinido, el alumno puede tirar la carta "cambia el tiempo" en el color adecuado y decir el verbo escrito en otro tiempo verbal, por ejemplo, presente.</p> <p>"El comodín": el alumno que usa esta carta puede usar cualquier verbo en cualquier tiempo verbal y en cualquier persona, independientemente de lo que pone en la carta. Además, si quiere puede cambiar de color, con la condición de que responda correctamente.</p> <p>Gana el alumno que primero se queda sin cartas para jugar, pero sólo cuando no hay ninguna carta más en la baraja.</p>
Variación	<p>Este juego no permite muchas variaciones en cuanto al juego en sí, las reglas, la manera de jugar, etc., pero puede tener muchas variaciones relacionadas con el tema: se puede trabajar con sólo un tiempo verbal o con todos. Además, no tiene que estar relacionado con gramática, sino también se puede practicar de esta manera el léxico o la expresión oral si en las cartas se ponen diferentes temas para hablar.</p>

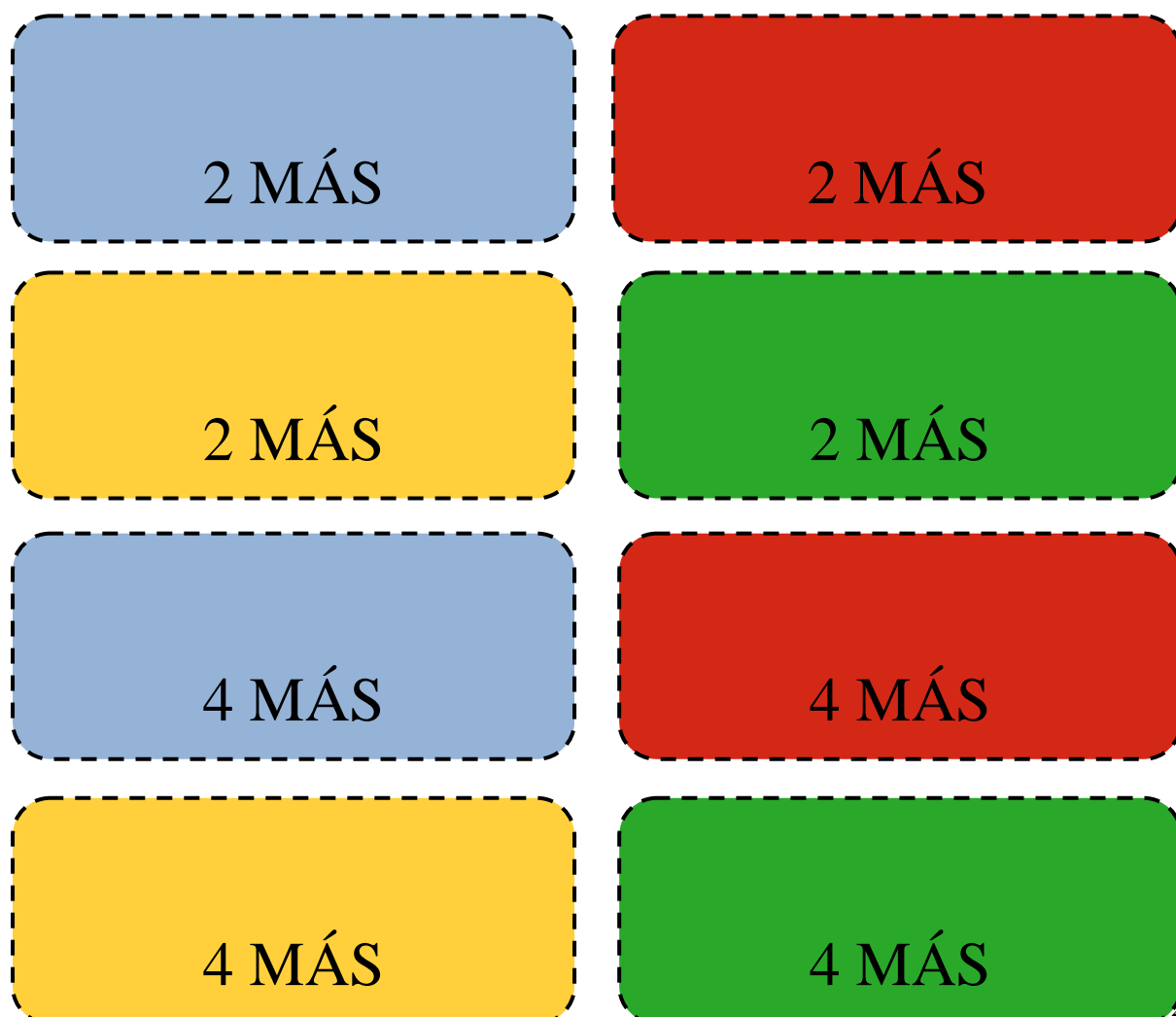
Comentario:

Nos parece que este juego es muy bueno porque permite variaciones y se puede usar en diferentes niveles. El profesor puede usar este juego en diferentes etapas de la clase y lo puede usar varias veces con un grupo si cambia el contenido de las cartas. Además, el juego es interesante para los alumnos y es una manera divertida de trabajar los temas serios y el material que les puede parecer difícil, por ejemplo el uso del indicativo y el subjuntivo de los verbos.

El juego es bueno porque se puede adaptar al tema, a la edad de los alumnos, a sus preferencias, al nivel del conocimiento de español, y esto es uno de los criterios más importantes para los profesores a la hora de elegir una actividad lúdica, como se ha podido ver en los resultados de la encuesta. Otra ventaja de este juego es que no se trabaja sólo en una destreza, sino se combinan conocimientos de diferentes campos: los alumnos no practican sólo la gramática, sino también usan activamente el vocabulario aprendido, practican su pronunciación y la expresión oral.

Ejemplo:

Para dar el ejemplo de este juego, hemos decidido hacerlo para el nivel B1. En las cartas están escritos los verbos en infinitivo que hay que poner en la forma del pretérito perfecto, pretérito indefinido o pretérito imperfecto.



COMODÍN

COMODÍN

COMODÍN

COMODÍN

OTRO RUMBO

OTRO RUMBO

OTRO RUMBO

OTRO RUMBO

CAMBIA EL
TIEMPO

CAMBIA EL
TIEMPO

CAMBIA EL
TIEMPO

CAMBIA EL
TIEMPO

PENSAR
(pret. perf., 1.Sg)

PENSAR
(indefinido, 3.Pl)

IR
(imperfecto, 2. Pl)

SER
(pret.perf., 1.Pl)

SER
(indefinido, 2. Sg)

ESTAR
(indefinido, 1. Pl)

TENER
(pret.perf., 2. Pl)

DECIR
(pret.perf., 3. Pl)

VIAJAR
(pret.perf., 2. Pl)

IR
(indefinido, 3. Sg)

SER
(imperfecto, 3. Sg)

ESTAR
(imperfecto, 2. Pl)

TENER
(indefinido, 1. Sg)

CORRER
(pret.perf., 2. Sg)

CORRER
(imperfecto, 1. Pl)

DECIR
(indefinido, 3. Pl)

VIAJAR

(imperfecto, 1. Sg)

VER

(imperfecto, 2. Sg)

VER

(pret.perf., 3. Pl)

VER

(indefinido, 3. Sg)

LEER

(indefinido, 3. Pl)

LEER

(imperfecto, 1. Sg)

DIVERTIRSE

(indefinido, 3. Sg)

DIVERTIRSE

(pret.perf, 2. Sg)

PONER

(indefinido, 1. Pl)

PONER

(pret.perf., 2. Pl)

QUERER

(imperfecto, 3.Pl)

QUERER

(indefinido, 2.Sg)

4.4. Juego de léxico

Nombre del juego	Define la palabra
Nivel	A1-C2
Destrezas	Expresión oral, comprensión, interacción
Objetivos	Aprender léxico nuevo relacionado con algún tema
Número de participantes	De 2 a 20
Duración	10 minutos
Preparación	El profesor debe encontrar las palabras que los alumnos no saben.
Procedimiento	<p>Los alumnos pueden trabajar solos, en parejas o en grupos, depende del número de las personas en la clase. Lo ideal es que trabajen en grupos de tres. El profesor da a cada grupo una tarjeta en la que está escrita una palabra que los alumnos no conocen y su definición del diccionario. Los alumnos tienen que pensar en dos o tres definiciones más, pero éstas deben ser definiciones falsas. Luego tienen que explicar la palabra que tienen a otros grupos y ellos deben adivinar cuál de tres definiciones es correcta.</p> <p>El profesor puede dar a cada grupo varias palabras o expresiones para explicar y al final gana el grupo que tiene más puntos, es decir, que adivina más definiciones correctas.</p>
Variación	El profesor puede pedir de los alumnos que ellos solos busquen las palabras en el diccionario. En cuanto al mismo juego, no hay muchos variantes diferentes de jugarla, pero lo bueno es que se puede adaptar a diferentes niveles y temas.

Comentario:

Este juego es muy práctico porque no dura mucho y se puede hacer en cualquier etapa de la clase. Permite muchas variaciones en cuanto al tema y el nivel en el que se puede usar. Está claro de que los alumnos en los niveles más bajos van a tener que explicar las palabras menos complicadas, y los alumnos en los niveles más altos pueden explicar no sólo las palabras, sino también frases hechas, refranes o expresiones coloquiales. Incluso, el profesor les puede pedir que hagan una historia corta explicando en el contexto la palabra o la expresión que tienen y que den ejemplos de su uso. Los alumnos de esta manera no sólo aprenden las palabras nuevas, sino también practican la expresión oral y la comprensión.

Ejemplo:

El juego que hemos usado como ejemplo está destinado a los alumnos en el nivel C1 que aprenden frases hechas y expresiones con los animales. Cada grupo tiene una tarjeta con la definición correcta y su tarea es inventar tres definiciones más y decirles a sus compañeros para que puedan adivinar cuál es la correcta. Tienen que usar estas expresiones en el contexto inventando una historia corta en la que dan ejemplo de su uso.

Matar el gusanillo

= Satisfacer el hambre

Tener la mosca detrás de la oreja

= sospechar algo

Matar dos pájaros de un tiro

= resolver dos problemas o situaciones con una sola acción

Acostarse con las gallinas

= acostarse muy temprano

Estar como una cabra

= Estar loco

No ver tres en un burro

= Ver muy mal

4.5. Juego de expresión oral

Nombre del juego	La baraja habladora
Nivel	A2-C2
Destrezas	Expresión oral e interacción, comprensión
Objetivos	Expresar la opinión sobre diferentes temas
Número de participantes	2-20
Duración	30-45 minutos
Preparación	El profesor debe preparar las fichas con los temas sobre los que quiere hablar con sus estudiantes. Junto con las fichas, el profesor necesita una baraja de cartas para el póker.
Procedimiento	<p>La manera de jugar depende del número de los estudiantes en la clase. Pueden jugar cada uno por sí mismo si se trata de una clase pequeña. Si la clase es más grande, los alumnos pueden jugar en parejas o en grupos. En este caso, los alumnos deciden el turno en el que juegan, pero todos deben participar, no puede hablar sólo un alumno como el portavoz del todo el grupo.</p> <p>El profesor pone en la mesa las fichas imprimidas con las preguntas para que los alumnos puedan leerlas. Cada carta de la baraja tiene una pregunta correspondiente. Las preguntas están divididas en cuatro categorías, según los palos de la baraja.</p> <p>El profesor pone la baraja de cartas en la mesa y los alumnos sacan las cartas. Cuando toman una carta, leen la pregunta correspondiente de las fichas con las preguntas y tienen que expresar su opinión. El objetivo es que los alumnos justifiquen su opinión dando argumentos claros y lógicos, Si responden así,</p>

	<p>pueden quedarse con la carta y ganan puntos. Si algún otro alumno o la pareja o el grupo no está de acuerdo son esa opinión, ellos también pueden decir qué piensan y argumentarlo. En este caso, el profesor decide quién gana puntos, es decir, gana el que ha dado mejores argumentos. Si el alumno no sabe responder o no argumenta bien su opinión, tiene que devolver la carta en la baraja.</p> <p>Los puntos que los alumnos pueden ganar dependen de la carta que tienen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • de 2 a 10 = 1 punto • la jota (J), el rey (K) y la reina (Q) = 1,5 puntos • as = 2 puntos <p>Al final del juego, gana el alumno, la pareja o el grupo que tiene más puntos.</p>
Variación	<p>Este juego no permite muchas variaciones. Lo único que se puede cambiar son los temas de los que se habla y el nivel en el que se usa.</p>

Comentario:

Lo mejor es usar esta actividad lúdica en los niveles más altos, en las clases de conversación, pero se puede adaptar y al nivel A2. Jugando este juego, los alumnos usan activamente la lengua y todos los conocimientos que tienen, porque a la hora de hablar deben pensar en todos los aspectos de la lengua, tanto la gramática y el vocabulario, como la pronunciación, construcción de frases y el orden de las palabras. De los resultados de la encuesta se ve que los profesores prefieren los juegos destinados a practicar la expresión oral, porque a los alumnos normalmente esto les es lo más importante.

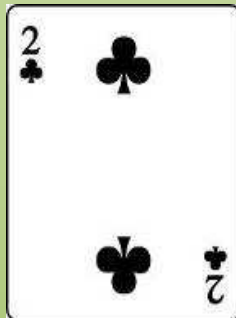
Ejemplo:

Como ejemplo de esta actividad hemos hecho las fichas con cuatro temas: amor (corazones), trabajo (tréboles), tecnología (diamantes) y familia (picas). El nivel en el que hemos pensado al elaborar este juego fue B2, pero se puede usar y en los niveles más altos o bajos, con un poco de adaptación. Este juego tiene su versión original en inglés, pero lo hemos adaptado a la lengua española (<http://en.islcollective.com/>).

Conversación

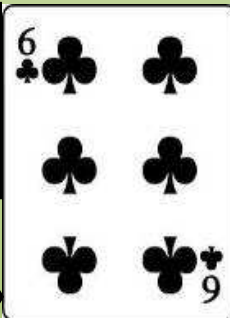
 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">Describe cómo sería para ti una cita ideal.</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Crees que de verdad existen las almas gemelas?</div>	 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Irías alguna vez a la cita a ciegas? ¿Por qué?</div>	 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">Un hombre y una mujer no pueden ser sólo amigos. ¿Estás de acuerdo o no?</div>
 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">La gente casada en general es menos feliz que la gente no casada. ¿Sí o no?</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Qué harías si te enamoras del novio/a de tu mejor amigo/a?</div>	 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Perdonarías a tu pareja si te engañara? ¿Por qué?</div>	 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">Lo más importante para una persona es casarse. ¿Estás de acuerdo o no?</div>
 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Crees que existe amor a primera vista? ¿Por qué?</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Cuál es tu opinión sobre el matrimonio homosexual?</div>	 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Qué opinas de las parejas con gran diferencia de edad?</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">¿Cómo impedir el aumento del número de divorcios?</div>	 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 150px; margin: 5px auto;">Las personas que no tienen hijos llevan vidas vacías. ¿Sí o no?</div>

Conversación

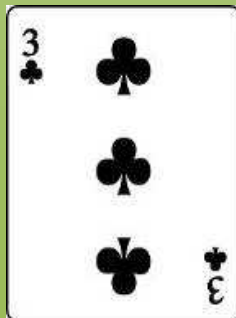
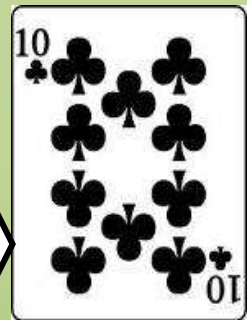


Describe cómo debe ser el jefe ideal.

¿Es ventaja o desventaja trabajar con tu pareja?

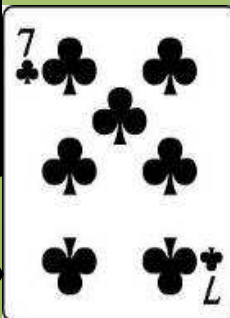


¿Que es necesario para tener éxito en la vida profesional?

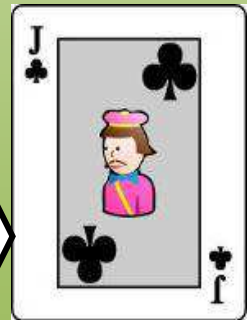


¿Es necesario ser amigo con los colegas o es mejor mantener distancia?

¿Qué harías si tu jefe te maltrata?

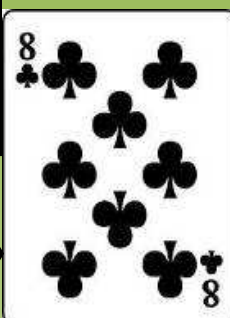


Si pudieras tener tu propia empresa, ¿cuál sería? ¿Qué harías?

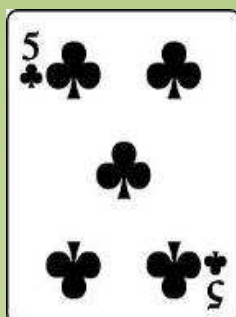
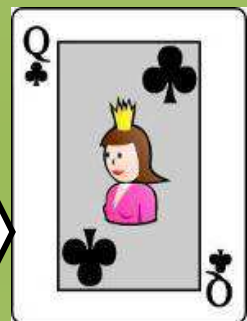


¿Cómo disminuir el número de la gente sin trabajo?

Si no necesito trabajar, aún mejor. ¿Estás de acuerdo con esto?

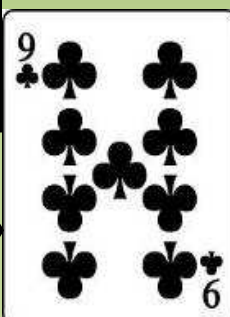


Después de dar a luz, es mejor que las mujeres no trabajen.

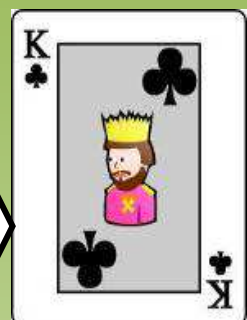


Los hombres son mejores jefes que las mujeres. ¿Estás de acuerdo?

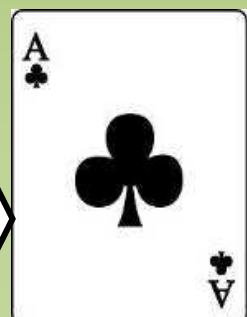
¿A qué edad la gente debería jubilarse? ¿Por qué?



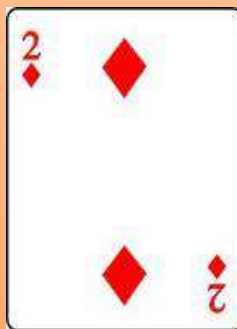
Lo más importante en el trabajo es ganar mucho dinero. ¿Estás de acuerdo?



Las mujeres y los hombres no pueden ganar lo mismo. ¿Estás de acuerdo?

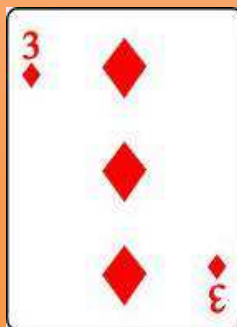


Conversación



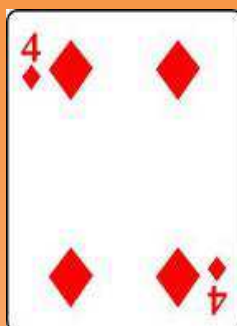
¿Cuál es tu opinión sobre las relaciones amorosas que empiezan online?

Ultimamente no hay muchos inventos grandes. ¿Estás de acuerdo?



Los teléfonos más inteligentes=la gente más tonta. ¿Sí o no?

La piratería no debería ser ilegal. ¿Estás de acuerdo?



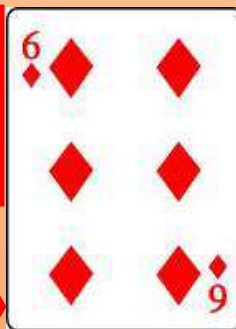
El Internet debería ser gratuito. ¿Estás de acuerdo?

Los niños no necesitan móviles hasta los 15 años. ¿Sí o no?



Facebook influye en autoestima de la gente. ¿Sí o no? ¿Por qué?

El mejor invento de la historia es el ordenador.



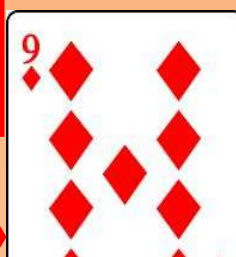
¿Cuáles son los peligros que hay en Internet?



¿Piensas que la tecnología conecta a la gente o nos aleja?

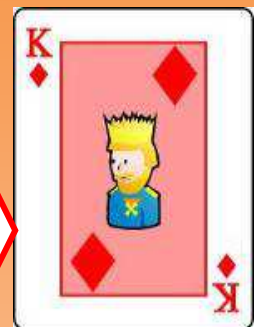
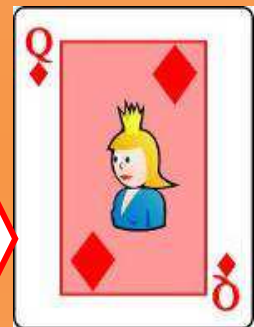


¿Piensas que la gente pasa demasiado tiempo en Internet? ¿Por qué?

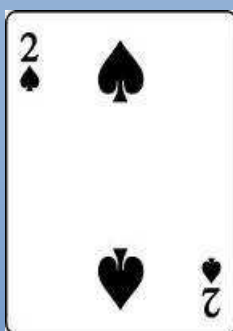


¿Cómo era la vida antes de la tecnología moderna?

La gente no se socializa en la vida real y tiene más amigos

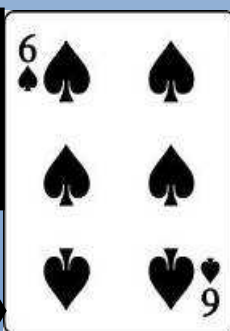


Conversación

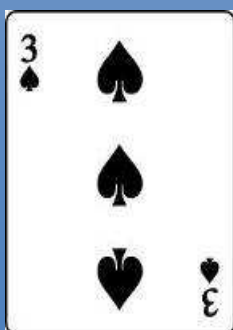
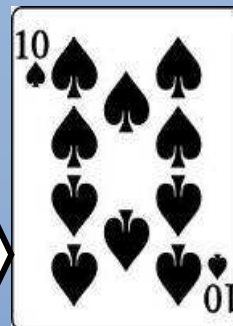


¿Hay que decir siempre la verdad a los padres o está bien mentir a veces?

¿Qué es lo que les preocupa más a los padres en cuanto a sus hijos?

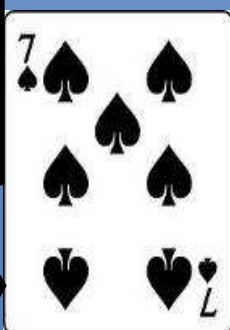


En tu opinión, ¿pueden los padres de verdad entender a sus hijos?

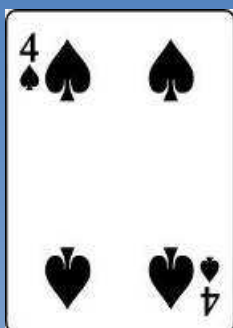


Lo mejor es ser hijo único. ¿Estás de acuerdo?

Los padres siempre tienen un hijo/una hija favorito/a. ¿Verdad o no?

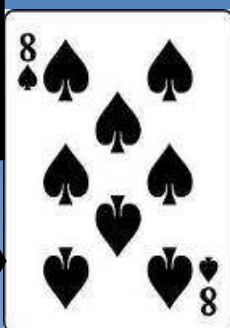


¿Debería toda la familia vivir junto o es mejor que viven separadamente?

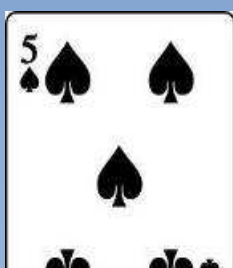
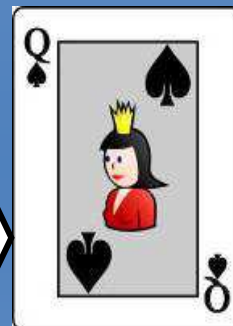


¿Cuáles son los problemas más comunes que tienen las familias?

¿Cómo eras de pequeño/a y cómo eran tus padres? ¿Ahora son diferentes?



Los padres deben ser amigos con sus hijos. ¿Sí o no? ¿Por qué?



Si el niño tiene malas notas en la escuela, esto es también la culpa de los padres.

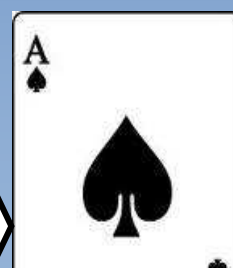
Enumera algunas cosas que los padres permiten a sus hijos y



Según pasa el tiempo, te pareces más a tu madre o padre. ¿Verdad o



Los padres siempre saben lo mejor. ¿Estás



5. CONCLUSIÓN

El juego didáctico forma parte del enfoque comunicativo y la enseñanza moderna de las lenguas extranjeras. El alumno quiere ser el usuario activo de la lengua que aprende y la quiere usar de una manera natural y espontánea en las situaciones reales, por lo que la comunicación y la interacción son los elementos más importantes durante el proceso del aprendizaje. El juego didáctico aporta muchas ventajas a la clase: motiva a los estudiantes, les hace participar activamente en el aprendizaje, mejora la atmósfera entre ellos y aumenta su deseo de aprender.

Muchos alumnos adultos piensan que el juego es sólo pérdida de tiempo cuando se usa en las clases y que es demasiado infantil. Esto pasa porque no están acostumbrados a este tipo de las actividades, dado que la mayor parte o toda su educación han pasado en el sistema donde predomina la enseñanza tradicional, es decir, donde el profesor desempeña el papel principal y él es responsable de suceso o fracaso de sus alumnos. Con el enfoque comunicativo la responsabilidad y el control del proceso de aprendizaje se transmite a los alumnos y son ellos mismos que se convierten en los protagonistas, mientras que el profesor les sirve sólo como guía para que consigan sus objetivos.

En la investigación sobre el uso de los juegos didácticos con los alumnos adultos, se ha podido ver que los profesores a veces usan ese tipo de las actividades, pero todavía tienen miedo de usarlos con mucha frecuencia. Otro problema que se ha notado es que a los profesores les falta el material adecuado para usarlo con los grupos adultos o no están bien informados sobre el material y los manuales disponibles en el mercado de los libros. Esto es un indicador de los problemas que existen y que se deberían solucionar. Todavía queda mucho espacio para mejorar y aumentar el uso de los elementos lúdicos en la enseñanza de los adultos, pero podemos concluir que el juego sí que forma una parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje y según pasa el tiempo será más presente. Con esto no se indica

que la enseñanza se debería basar en las actividades lúdicas, porque abusar de ellas tampoco es bueno, sino hay que combinar diferentes técnicas de aprendizaje y una de ellas debe ser el juego didáctico. Con él no sólo que el proceso de hace más divertido e interesante, sino también los alumnos aprenden con más facilidad, se sienten más relajados, disfrutan más del aprendizaje y no tienen miedo de cometer errores. Se puede decir que el juego didáctico es como un motor de la clase, pero hay que tener en cuenta que aporta muchos beneficios sólo si se usa de la manera adecuada. Su objetivo principal no es la diversión de los alumnos, sino su aprendizaje.

En conclusión, esperamos que este trabajo ayude al aumento del uso de los juegos didácticos con los adultos. El objetivo de cada profesor de español es enseñar esta lengua a sus alumnos, pero lo debería hacer de una manera divertida, creativa y relajada para que sus alumnos disfruten aprendiendo y adquiriendo nuevos conocimientos, porque aprender una lengua extranjera debería ser algo que se hace con mucho gusto y no algo que le resulta pesado y difícil a los alumnos. El juego didáctico es una herramienta indispensable de la enseñanza de las lenguas extranjeras que une al grupo, acerca al profesor a sus alumnos, profundiza los conocimientos sobre la materia de estudio de los alumnos y aumenta su satisfacción en alcanzar el objetivo deseado, lo que es la comunicación real, correcta y adecuada en la lengua que aprende.

BIBLIOGRAFÍA

1. AZ lyrics, <http://www.azlyrics.com/lyrics/calle13/muerteenhawaii.html>. [Fecha de consulta 8 de mayo 2014].
2. Baretta, Danielle (2006). "Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para la clase de ELE", *RedELE*, número 7. [Fecha de consulta 13 de marzo 2013]. Disponible en: http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2006_07/2006_redELE_7_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df.
3. Bestreferat.ru (2008), "Дидактическая игра на уроках русского языка". [fecha de consulta 10 de abril 2013]. Disponible en: <http://www.bestreferat.ru/referat-138260.html>
4. Centro Virtual Cervantes. E. Martín *et al.* (2008), *Diccionario de términos clave de ELE*. [Fecha de consulta 10 de septiembre 2013]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario.html.
5. Chamorro Guerrero, M. D. Y Prats Fons, N. (1990), "La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera", *Asele. Actas II*. [Fecha de consulta 17 de septiembre 2013]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf
6. El *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. (2006), Madrid: Biblioteca Nueva. [Fecha de consulta 10 de septiembre 2013]. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/default.html.

7. Guastalegnanne, H. (2009). "Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase de ELE", *Suplementos, MarcoELE, número 9*. [Fecha de consulta 19 de octubre 2013].
[Disponible en: http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf](http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf)
8. Huizinga, J. (1992), *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
9. ISL Collective,
http://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/playing_cards_conversation_game_4_pages_with_questions_directions_5_pages_editable/questions-debate-conversation/3823. [Fecha de consulta 6 de marzo 2013].
10. Littlewood, W. (1998), *La enseñanza comunicativa de idiomas: Introducción al enfoque comunicativo*. Madrid: Cambridge University Press
11. Luzón Encabo, J.M. y Pastor, I.S., "El Enfoque Comunicativo en la Enseñanza de Lenguas. Un Desafío para los Sistemas de Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia". [Fecha de consulta 10 de junio 2014]. Disponible en: [e-
spacio.uned.es/revistasuned/index.php/ried.html](http://espacio.uned.es/revistasuned/index.php/ried.html)
12. Martínez, J. D. (2009), "Enfoque comunicativo en la enseñanza de la lengua". [Fecha de consulta 10 de junio 2014]. Disponible en:
<http://elnuevodiario.com.do/app/article.aspx?id=173397>
13. Ministerio de educación, cultura y deporte (2002), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Secretaría General Técnica del MECD y Grupo Anaya, traducido y adaptado por el Instituto Cervantes. [Fecha de consulta 10 de septiembre 2013]. Disponible en:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.
14. Palencia, Ramón (1999). *Te toca a ti*. Madrid: EsiGRAF
15. Piquer Labrador, M. J. y Magán Morote, P. (2008). "El juego en la enseñanza de ELE". *Glosas didactas 17*. [Fecha de consulta 10 de mayo 2013]. Disponible en:
<http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
16. Piquer Labrador, M. J. y Magán Morote, P. (2004). "El marco de referencia europeo y la enseñanza comunicativa de segundas lenguas". *Glosas didactas 12*. [Fecha de

consulta 28 de septiembre 2013]. Disponible en:
<http://www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/GD12/02morote.pdf>

17. Rixon, Shelagh (1985). *How to use games in language teaching*. London: Macmillan Publishers Ltd.
18. Sánchez Benítez, G. (2010). "Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico", *Suplementos, MarcoELE, número 11*. [Fecha de consulta 13 de noviembre 2013]. Disponible en: <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
19. Santamaría Perez, I. (2013), "La competencia léxico-semántica". [Fecha de consulta 15 de septiembre 2013]. Disponible en: http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/33217/2/Tema_1_competencia_lexica.pdf
20. Tornero, Yolanda (2009). *Las actividades lúdicas en la clase de E/LE*. Madrid: Edinumen.
21. Torres, C. M. (2002), " El juego: una estrategia importante". *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. [Fecha de consulta 21 de noviembre 2013]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Anexo 1: Encuesta

Anketa za profesore španjolskog kao stranog jezika o upotrebi didaktičkih igara i ludičkih aktivnosti na nastavi s odraslim učenicima

Ova anketa je namijenjena profesorima španjolskog kao stranog jezika koji rade u školama stranih jezika s odraslim učenicima, tj. s učenicima starijim od 18 godina. Pitanja su vezana uz korištenje didaktičkih igara/ludičkih aktivnosti na nastavi španjolskog jezika. Anketa se provodi u svrhu izrade diplomskog rada i svi odgovori su anonimni te podaci ostaju zaštićeni i neće se upotrebljavati u druge svrhe. Molimo Vas, odgovorite na sva pitanja u anketi i pokušajte biti što opširniji i precizniji na pitanjima koja to zahtijevaju.

1. Koristite li didaktičke igre na nastavi španjolskog jezika s odraslim učenicima?

☐ Da.

☐ Ne.

2. Kakvu važnost za vas imaju ludičke aktivnosti u podučavanju španjolskog jezika na nastavi s odraslim učenicima?

☐ Uopće mi nisu važne.

☐ Umjereno su mi važne.

☐ Dosta su mi važne.

☐ Jako su mi važne.

3. Smatrate li da je tema didaktičkih igara pravilo obrađena u udžbenicima španjolskog jezika?

☐ Da.

☐ Ne.

☐ Ne mogu procijeniti.

Obrazložite svoj odgovor.

.....

.....

4. Ocijenite u kojoj mjeri se slažete s navedenim tvrdnjama o didaktičkim igrama u udžbenicima španjolskog jezika (1=uopće se ne slažem, 2=uglavnom se ne slažem, 3=ne znam, ne mogu procijeniti, 4=uglavnom se slažem, 5=u potpunosti se slažem).

	1	2	3	4	5
Sve didaktičke igre u udžbenicima su poprilično loše za upotrebu na nastavi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neke didaktičke igre u udžbenicima su prihvatljive kao dodatni materijal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Didaktičke igre u udžbenicima su dobre za nadopunjavanje određenog gradiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sve didaktičke igre u udžbenicima su odlična dopuna gradivu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U udžbenicima su jako rijetke ludičke aktivnosti i sadržaji.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U udžbenicima ima nedovoljno ludičkih aktivnosti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U udžbenicima ima dovoljno ludičkih aktivnosti, no većina nije prikladna za odrasle učenike.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udžbenici obiluju didaktičkim aktivnostima koje se mogu upotrijediti s odraslim učenicima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Didaktičke igre iz udžbenika uglavnom su dosadne odraslim učenicima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neke ludičke aktivnosti iz udžbenika su primjerene i za odrasle učenike, no većina je namijenjena mlađima	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1 2 3 4 5

(djeci i adolescentima).

Većina didaktičkih igara iz udžbenika je zanimljiva
odraslim učenicima i dobro ih je koristiti kao dodatne
aktivnosti.

<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Sve didaktičke igre iz udžbenika se mogu koristiti na
nastavi i zanimljive su učenicima svih dobni skupina.

<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

5. Gdje pronalazite didaktičke igre koje koristite na nastavi?

(Možete odabrati više od jednog odgovora. Ukoliko imate neki dodatni odgovor,
nadopišite ga na dnu pod "Ostalo".)

- ☐ U udžbenicima španjolskog jezika
- ☐ U udžbenicima specijaliziranim za takve aktivnosti.
- ☐ Na internetu.
- ☐ Sam/a izrađujem igre koje koristim na nastavi.
- ☐ Ne koristim igre, tako da mi ne treba takav materijal.
- ☐ Ostalo:

6. Smatrate li da koristite dovoljno ludičkih aktivnosti na nastavi španjolskog jezika s odraslim učenicima?

- ☒ Da.
- ☒ Ne.
- ☒ Ne mogu procijeniti.

Obrazložite svoj odgovor.

.....

.....

7. Ukoliko ste negativno odgovorili na prethodno pitanje, označite koji je Vaš razlog nekorištenja ludičkih aktivnosti na nastavi s odraslim učenicima.

(Možete odabrati više od jednog odgovora. Ukoliko imate neki dodatni odgovor, nadopišite ga na dnu po "Ostalo".)

- ☐ Zbog nedovoljno vremena.
- ☐ Zbog nedostatka materijala s takvim aktivnostima.
- ☐ Zbog nezainteresiranosti učenika za takvu vrstu aktivnosti.
- ☐ Zbog vlastitog nedostatka interesa za takve aktivnosti.
- ☐ Smatram ludičke aktivnosti gubljenjem vremena.
- ☐ Smatram da postoje bolje tehnike učenja.
- ☐ Smatram da su ludičke aktivnosti neprikladne za odrasle učenike.
- ☐ Ostalo:

8. Koliko često koristite didaktičke igre na nastavi španjolskog jezika s odraslim učenicima?

- ☐ Nikad.
- ☐ Rijetko (npr. 2-3 puta u semestru).
- ☐ Često (npr. više od 8 puta u semestru).
- ☐ Uvijek (na gotovo svakom satu).
- ☐ Samo kad me učenici to traže.

9. Prema Vašem mišljenju na kojoj razini vladanja španjolskim jezikom je najbolje i najprikladnije koristiti didaktičke igre.

(Možete odabrati više od jednog odgovora.)

- ☐ A1
- ☐ A2
- ☐ B1
- ☐ B2

☐ C1

☐ C2

10. U kojem dijelu nastavnog sata koristite didaktičke igre?

(Možete odabrati više od jednog odgovora. Ukoliko imate neki dodatni odgovor, nadopišite ga na dnu pod "Ostalo".)

☐ Na početku sata za ponavljanje već naučenog gradiva.

☐ U središnjem dijelu sata za uvođenje i učenje novog gradiva.

☐ Na kraju sata kad su učenici već umorni.

☐ Samo kad vidim da se učenicima ne da raditi nešto "ozbiljno", nevažno koji je dio sata.

☐ U svim etapama nastavnog sata.

☐ Ostalo:

11. Ocijenite prema važnosti navedene vrste didaktičkih igara (1=nisu važne, 2=umjereno važne, 3=poprilično važne, 4=jako važne, 5=najvažnije).

	1	2	3	4	5
Igre za vježbanje pisanja i pismenog izražavanja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gramatičke igre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leksičke igre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Igre za vježbanje usmenog izražavanja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Ocijenite navedene vrste didaktičkih igara prema tome koliko često ih koristite na nastavi (1=nikad, 2=gotovo nikad, 3=ponekad, 4=često, 5=uvijek).

	1	2	3	4	5
Igre za vježbanje pisanja i pismenog	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	1	2	3	4	5
izražavanja					
Gramatičke igre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leksičke igre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Igre za vježbanje usmenog izražavanja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Navedite didaktičke igre koje koristite na nastavi španjolskog kao stranog jezika s odraslim učenicima. Molim Vas, nabrojite što više igara. Ukoliko ne znate naziv neke igre, možete ju opisati.

.....

.....

14. Koji je najčešći cilj koji postavljate učenicima kad koristite didaktičke igre na nastavi?

(Možete odabrati više od jednog odgovora. Ukoliko imate neki dodatni odgovor, nadopišite ga na dnu pod "Ostalo".)

- ☐ Naučiti i/ili ponoviti neki gramatički sadržaj.
- ☐ Naučiti i/ili ponoviti vokabular.
- ☐ Pismeno izražavanje i ortografija.
- ☐ Razumijevanje govorenog teksta i usmeno izražavanje.
- ☐ Ponavljanje cjeline i/ili lekcije iz udžbenika.
- ☐ Nemam konkretni cilj: koristim igre kad imam viška vremena na satu.
- ☐ Koristim igre kad su učenici umorni tako da nemam konkretni cilj jer je to samo zabava.
- ☐ Ostalo:

15. Ocijenite kolio su Vam važni navedeni faktori kod didaktičkih igara koje upotrebljavate na nastavi s odraslim učenicima (1=nisu važne, 2=umjereno važne, 3=poprilično važne, 4=jako važne, 5=najvažnije).

	1	2	3	4	5
Zabava učenika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Mogućnost ispravljanja pogrešaka	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Učenje nečeg novog	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ispunjenje nekog lingvističkog cilja	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sekundarna uloga profesora (on je samo "vodič", a učenici su u prvom planu)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Prilagođenost igre uzrastu i godinama učenika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Prilagođenost igre intersima i potrebama učenika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Prilagodljivost igre (može se koristiti u različitim etapama sata, na različitim stupnjevima i sl.)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Ukoliko postoji još neki faktor koji Vam je važan, navedite ga.

.....

.....

16. Smatrate li da upotreba didaktičkih igara na nastavi povećava motivaciju učenika i njihovu želju za učenjem?

(Možete odabrati više od jednog odgovora. Ukoliko imate neki dodatni odgovor, nadopišite ga na dnu pod "Ostalo".)

☐

Da, zato treba koristiti puno igara na nastavi, na gotovo svakom satu.

- ☐ Da, ali ne treba pretjerivati s igrama, nego treba koristiti i druge aktivnosti.
- ☐ Da, ali igre nisu neophodne: učenici mogu učiti i biti motivirani i bez igara.
- ☐ Ne, odrasli učenici španjolskog jezika uglavnom su već dovoljno motivirani.
- ☐ Ne, igre mogu samo demotivirati odrasle učenike jer nisu primjerene za njih, nego za djecu.
- ☐ Ne, igre ni na koji način ne utječu na motivaciju za učenje.
- ☐ Ostalo:

17. Koji su najčešći problemi koji se javljaju na satu kad se koriste didaktičke igre?

(Možete odabrati više od jednog odgovora. Ukoliko imate neki dodatni odgovor, nadopišite ga na dnu pod "Ostalo".)

- ☐ Učenici ne razumiju dobro pravila igara.
- ☐ Učenici ne vide smisao igranja na nastavi.
- ☐ Učenicima se ne sviđaju takve aktivnosti.
- ☐ Učenici bolje uče kad se koriste druge aktivnosti i tehnike učenja.
- ☐ Učenici ne shvaćaju igru ozbiljno i kao učenje, nego misle da je to samo zabava.
- ☐ Uvijek u grupi postoji jedan učenik koji je previše kompetitivan.
- ☐ Učenici ne sudjeluju u igri ravnomjerno: oni bolji su uvijek u prvom planu, dok lošiji ostaju u pozadini i praktički uopće ne sudjeluju.
- ☐ Profesor ne može nadzirati i pratiti proces učenja i usvajanja kao u drugim aktivnostima.
- ☐ Profesor ne može ispravljati greške koje rade učenici.
- ☐ Profesor gubi vrijeme igrajući didaktičke igre s odraslim učenicima.
- ☐ Profesoru je potrebno puno vremena da pripremi igru.
- ☐ Puno igara ne odgovara cijeloj grupi, njihovu uzrastu ili temi koja se obrađuje.

- ☐ Igre su previše infantilne za odrasle učenike.
- ☐ Didaktičke igre dugo traju i troši se vrijeme koje se može iskoristiti na bolji način s "ozbiljnim" aktivnostima.
- ☐ Ostalo:

18. Ocijenite u kojoj mjeri se slažete s navedenim tvrdnjama o didaktičkim igrama namijenjenim za učenje i usavršavanje ortografije i pismenog izražavanja (1=uopće se ne slažem, 2=uglavnom se ne slažem, 3=ne znam, ne mogu procijeniti, 4=uglavnom se slažem, 5=u potpunosti se slažem).

	1	2	3	4	5
Ortografija se uči samo na nižim razinama (A1, A2).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Potrebno je vježbati pisanje i na višim razinama, kao, na primjer, B2 ili C1.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Učenici ne vole pisati pa ne treba previše inzistirati na tome.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ortografija i pismeno izražavanje se dovoljno vježbaju i rade na satovima španjolskog jezika.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bolje je staviti naglasak na druge elemente jezika, npr. gramatiku i usmeno izražavanje.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vježbe pisanja ne mogu biti zabavne i nema drugog načina za naučiti, nego puno pisati.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ortografija i pismeno izražavanje se ne mogu vježbati pomoću didaktičkih igara.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Najbolje su tradicionalne tehnike za vježbanje pisanja i pismenog izražavanja (npr. sastavci)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Profesori nemaju na raspolaganju puno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
didaktičkih igara namijenjenih vježbanju i usavršavanju pisanja i pismenog izražavanja.					

19. Ocijenite u kojoj mjeri se slažete s navedenim tvrdnjama o didaktičkim igrama namijenjenim za učenje i usavršavanje gramatičkih i leksičkih sadržaja (1=uopće se ne slažem, 2=uglavnom se ne slažem, 3=ne znam, ne mogu procijeniti, 4=uglavnom se slažem, 5=u potpunosti se slažem).

	1	2	3	4	5
Na nastavi španjolskog jezika naglasak je upravo na ovim elementima jezika, više nego na, npr. pismenom izražavanju.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Najbolji način za naučiti gramatiku su gramatički zadaci i vježbe (npr. nadopuniti rečenice glagolom i sl.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Najbolji način za naučiti vokabular je pisanje popisa nepoznatih riječi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Odraslim učenicima se ne sviđaju gramatičke i/ili leksičke igre; više im odgovara tradicionalni način podučavanja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Didaktička igra je zanimljiv i zabavan način za učenje gramatike i vokabulara.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Didaktičke igre su dobre samo za ponavljanje nekog leksičkog i/ili gramatičkog sadržaja i ne treba ih koristiti kad se uči novo gradivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Didaktičke igre s gramatičkim i/ili leksičkim sadržajem mogu se koristiti samo na nižim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
razinama, a na višim ne.					
Igrajući učenici bolje pamte vokabular i gramatička pravila.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Profesori nemaju na raspolaganju puno dobrih igara namijenjenih vježbanju i usavršavanju gramatike i vokabulara.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. Ocijenite u kojoj mjeri se slažete s navedenim tvrdnjama o didaktičkim igrama namijenjenim za učenje i usavršavanje usmenog izražavanja i komunikacije (1=uopće se ne slažem, 2=uglavnom se ne slažem, 3=ne znam, ne mogu procijeniti, 4=uglavnom se slažem, 5=u potpunosti se slažem).

	1	2	3	4	5
Na nižim razinama (A1,A2) ne treba inzistirati na ovom elementu jezika, nego na višim razinama kad učenici već imaju određeno znanje.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Potrebno je vježbati usmeno izražavanje i komunikaciju na svim razinama.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teme u udžbenicima španjolskog jezika primjerene su odraslim učenicima i ne treba ih nadopunjavati ludičkim aktivnostima.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Najbolje je da učenici većinu vremena razgovaraju s profesorom jer na taj način profesor može ispraviti sve njihove pogreške.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Didaktičke igre su jedan od najboljih načina za vježbanje usmenog izražavanja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Učenike frustriraju igre za usmeno izražavanje zato što u njima uvijek pobjeđuju oni učenici koji znaju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
više te sramežljiviji učenici sudjeluju puno manje od onih otvorenih.					
U igrama za usavršavanje usmenog izražavanja i komunikacije učenici koriste jezik u prirodnijim i relanijim situacijama nego kad koriste udžbenik.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Igrajući didaktičke igre učenici su opušteniji i slobodnije se izražavaju, bez straha od eventualnih pogrešaka.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Profesori nemaju na raspolaganju puno igara namijenjenih vježbanju i usavršavanju usmenog izražavanja i komunikacije.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zbog obrade podataka, potrebni su nam sljedeći Vaši podaci:

Spol:

☐ Muško

☐ Žensko

Dob:

☐ 20-25

☐ 26-30

☐ 31-35

☐ 36-40

☐ 41-45

☐ 46-50

☐ > 50

Razina obrazovanja:

☐ Student

☐ Prvostupnik

☐ Magisterij

☐ Doktorat

Koliko dugo se bavite podučavanjem španjolskog jezika?

☐ 0-2 godine

☐ 3-5 godina

☐ 6-10 godina

☐ 11-15 godina

☐ 16-20 godina

☐ > 20 godina

Sudjelujete li na stručnim usavršavanjima?

☐ Da.

☐ Ne.

Obrazložite svoj odgovor i navedite nekoliko primjera usavršavanja.

.....

.....

Na kojim razinama predajete španjolski jezik?

(Možete odabrati više od jednog odgovora.)

☐ A1

☐ A2

☐ B1

☐ B2

☐ C1

☐ C2

Prosječna dob Vaših odraslih učenika:



18-25



26-35



36-45



> 45